Svet KOMPJUTERA

6/96

CENA 10 DINARA

CeDeTEKA:
Music Central '96
Olympic Gold
The Lion King Activity Centar

McKenzie & Co.
Prva igra za devojčice

Digitalna fotografija



Genius PageScan-SP,
Stingray 8522 10x CD,
multimedijalno kuciste...

CleanSweep 95,
Visual FoxPro 3.0,
Organizator informacija...

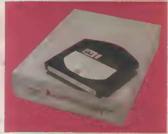
YU ISSN 0352-5031
150 DEN, 300 SIT, [illegible] DEM
56 ATS, [illegible] CHF, 35 SEK


RAČUNARI
486
pentium
PROCESSOR
CASIO
digitalni adresar
ŠTAMPAČI
EPSON
Windows 95
HEWLETT
PACKARD
Computer
Dream
Design by New Inspiration

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

Iomega Jaz drajv

Pra par meseci smo pisali o „Iomeginom" *Zip* magnetnooptičkom drajvu sa izmenljivim diskovima kapaciteta 100 MB. Sada se na tržištu pojavio njegov jači brat sa 1 GB po disku sa nazivom *Jaz*. Na diskovima tog kapaciteta može se smestiti oko 1,7 časova 16-bitnog audio zapisa ili jedan kompletan MPEG film. Na računar se povezuje pomoću SCSI interfejsa, što mu omogućuje transfer od 10 Mb/s u forsiranom režimu i 6 Mb/s pri normalnom radu. „Iomega" poseduje ekskluzivan ugovor sa „Amblin Imagining" kompanijom u vlasništvu **Stivena Spilberga** (Steven Spielberg). Svaka slika koju kompanija radi troši



oko 1 MB prostora na hard disku, tako da im prosečna animacija od 25 fps (frames per second) oduzme dosta prostora. Korišćenjem „Zip" drajvova i u novije vreme „Jaz" generacije, dosta štede na prostoru i tako obezbeđuju kvalitetniji rad kao i adekvatnu reklamu „Iomegi". U slučaju da se bavite poslom vezanim za animaciju, *Jaz* sistemi su idealno rešenje i cene su im manje od većine hard diskova slične veličine. Cena internog drajva je 470 funti, eksternog 530 funti, a cena diska (kertridža) je 100 funti po komadu. **(bb)**

Photogenics 2 na CD-ROM-u



Najbolje grafičko ostvarenja 1995. godine prema stranim časopisima, *Photogenics* firme „Almathera" dobilo je nedugo čekani nastavak. Novi atributi koji su dodati programu neće ugroziti njegovu jednostavnost pri radu i pružiće korisniku nove funkcije. Uvođenje *Amiga Rexx (ARexx)* jezika omogućava direktno povezivanje *Photogenicsa* 2 sa *Lightwaveom 3D*, kao i pravljenje makroa. Standardni IFF fajlovi animacija se mogu učitati i snimiti, i širok dijapazon novih efekata je sadržan u programu. Novi 32-bitni generator pozadina može vašim slikama stvoriti jedinstvene teksture koje se zajedno sa slikom mogu postaviti u virtuelne bafere bez gubljenja brzine pri radu sa slikama većim od memorijskih mogućnosti vaše Amige. **(bb)**

Rat WWW pretraživača

Bitka za primat na tržištu između „Netscapea" i „Microsofta" ulazi u završnu fazu. Od nedavno se sa servera „Netscapea" (http://home.netscape.com) može skinuti *beta 2* verzija *Navigatora 3.0*, koja ide pod imenom *Atlas Preview*, dok je kod „Microsofta" (http://www.microsoft.com/ie/) za sade moguće skinuti samo *alfa* verziju *Internet Explorera 3.0*, dok *beta* treba da bude na raspolaganju uskoro. Interesantno je da obe firme kopiraju jedna drugu, pa uskoro nećemo moći da razlikujemo koji je čiji pretraživač. Dok je „Netscape" prihvatio neke od specifičnosti *Explorera*, „Microsoft" silom prilika, ubacuje *Javu*, frejmove i druga osobenosti *Navigatora*. Inače, obe firme idu na to da u njihove pretraživače budu ugrađeni moduli za 3D, Internet telefoniju, animaciju, audio i video u realnom vremenu i slično. Višejezičnosti na Internetu pridaje se velika pažnja, tako da uskoro HTML dokumenti na ćirilici neće više biti nikakvo čudo već normalna pojava. „Microsoft" je već izbacio dodatak za čitanje HTML stranica pisanih drugim jezicima sem engleskog, dok *Navigator* ima ugrađeno dekodiranje u sebi, a *Atlas Preview* proširene mogućnosti dekodiranja stranica. Obe firme izbacuju i verzije na drugim jezicima. *Atlas 2* koji smo koristili radi stabilno, ima doduše još mana, ali moduli za telefoniju pod imenom *Cool Talk*, gde se pored telefoniranja nalazi i *Chat* modul, kao i *White Board* na kome možete pisati ili crtati dok vaš sagovornik istovremeno to gleda, rade odlično, kao i plug-ins za 3D, eudio i video. Ako „Netscape" kao i do sada bude izbacivao pet do šest *beta* verzija, onda *Navigator 3.0* ne treba očekivati pre jeseni, a „Microsoft" je ionako u zaostatku. **(mb)**



PILOT - One Touch Organiser

Mali je i jednostavan, staje na dlan, a priključuje se na PC. U pitanju je novi organiser firme „US Robotics" po imenu *PILOT*. Ima svoju internu memoriju, ali može koristiti i eksternu - hard disk desktop računara. Ono što ga posebno izdvaja je to što je kompatibilan sa „velikim" organiserima kao što su *Sidekick*, *Schedule+* i *Now-Up-To-Date*. Tranutna cena ovog uređaje je 300 dolara, a za detalje možete na Internetu pogledati URL: http://www.usr.com/palm **(mm)**



Ricoh RDC-1 Digital Camera



Nove „Ricohova" digitalna kamera sa oznakom RDC-1 ne samo što zapisuje kvalitetne 24-bitne slike, već može da snima i kratke filmove. Doduše, maksimalna dužina je pet sekundi ukoliko želite 30 slika u sekundi i kvalitetan šesnaestobitni zvuk. U „Ricohu" kažu da je to sasvim dovoljno za većinu specifičnih primena. Za razliku od ostalih digitalnih kamera koje snimljene slike smeštaju u svoju internu memoriju, ovaj uređaj ih smešta u promenljive *PC Cardove*. Kartice na koje se smeštaju slika, odnosno ovi zapisi, isporučuju se u veličinama od 2, 8 ili 24 MB. Takođe, postoji mogućnost povezivanja sa dvoipoinčnim LCD monitorom. Osnovni komplet čini sama kamara, *PC Card* od 2 MB, adapter za napajanje, daljinski upravljač, serijski interfejs i softver. Sve to zajedno iznosi „samo" 1700 dolara. Ukoliko želite da dodate *PC Card* od 24 MB, zadovoljstvo će vas koštati još toliko! Da pomenemo samo da na tih 24 MB staju četiri „filma" u trajanju od pet sekundi, ranije opisanog kvaliteta, ili 492 statične slike. **(mm)**

Svet KOMPJUTERA

Broj 141, jun 1996.
Cena 10 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Direktor
Hadži Dragan Antić
Izdaje NP „POLITIKA" d o o
11000 Beograd, Makedonska 29
Štampa grafičko preduzeće
„Štamparija Politika"
Predsednik Kompanije „Politika", v d
Tomica Raičević

Uređuje redakcijski kolegijum.
Tihomir Stančević
Nenad Vasović
Emin Smajić

Urednici rubrika
Gradimir Joksimović
Goran Krsmanović
Slobodan Macedonić
Vojislav Mihailović

Likovno-grafička oprema
Rina Marjanović
Brankica Rakić

Marketing, sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Ilustracije
Predrag Milićević

Dopisnici
Branislav Anđelić (SAD)
Miomir Besarabić (Švajcarska)
Aleksandar Petrović (Kanada)

Stručni saradnici:
Aleksandar Veljković, Đorđe Vulović, Dušan Dingarac, Branko Jeković, Relja Jović, Dragan Kosovac, Dalibor Lanik, Marko Milivojević, Josip Modli, Ivan Obrovački, Vladimir Orović, Slobodan Popović, Momir Radić, Samir Ribić, Duško Savić, Nikola Stojanović, Alexander Swanwick, Dušan Stojičević, Branislav Tomić

Tehnički saradnici
Srđan Bukvić, Dejan Filipović

Telefoni redakcije
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191, lokal 369
Fax 322 0552

BBS 322 9148 (14400 bps, V42bis)
(SysOp Vojislav Mihailović)

Pretplata za našu zemlju: tromesečna **27,00** din , šestomesečna **54,00** din
Uplata se vrši na žiro-račun broj **40801-603-3-42104,** uz obaveznu naznaku N P „Politika", pretplata na list „Svet kompjutera" Poslati uplatnicu i punu adresu
Pretplata za inostranstvo:

polugodišnja - vozom	**20** DEM
ili protivvrednost ostalih valuta	
polugodišnja - avionom	
I grupa - Evropa	**36** DEM
II grupa - Bliski istok	**37** DEM
III grupa - Afrika-Azija	**39** DEM
IV grupa - Amerika-Kanada	**41** DEM
V grupa - Daleki istok	**42** DEM
VI grupa - Južna Amerika	**45** DEM
VII grupa - Australija	**46** DEM
ili protivvrednost ostalih valuta	

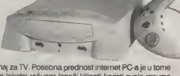
Uplata se vrši preko Deutsche Bank AG Frankfurt/M na račun Komercijalne banke AD, Beograd broj 9359662, u protivvrednosti valuta USD ili DEM u korist N P „Politika" - Beograd, devizni račun broj 70400-6925286 koji se vodi kod Komercijalne banke AD - Beograd. Kod uplate obavezno navesti Svrha plaćanja - Pretplata na list „Svet kompjutera" Kopiju uplate **obavezno** poslati na tel /fax pretplatne službe **+381 11 322 8776** ili na adresu „Politika" - pretplata, 29 Novembra 24/I, 11000 Beograd.

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

Internet PC

Sledeća generacija ili sledeća glupost? U poslednje vreme u svetu su veliki hit računari po ceni od 500 dolara namenjeni isključivo Internetu. Predstavnici firmi koje ih proizvode nazivaju ih korakom napred, ali ih novinari i napredniji korisnici nazivaju korakom nazad od samostalnog i nezavisnog PC računara do mrežnog terminala. Komentari iz IBM-a, koji se takođe uključio u trku se svode na to da će jednostavnost korišćenja internet PC-a biti presudna za ekspanziju novog tržišta. Korisnici neće biti uskraćeni ni za šta, štaviše, za manje para će moći da dobiju više. Bar tako kažu predstavnici IBM-a. Vreme će pokazati da li je tako. Druga osnovna ideje kojom su se autori ovih računara nosili je ta da, ma koliko jevtine bile PC komponente, cena dobrog računara za upotrebu na mreži ne može biti manje od 1200 dolara. Ovo je, ipak, previše novca za prosečnog kupca. Takođe, teško da će PC biti jevtiniji jer svaki zahteva sopstveni procesor, sopstvenu memoriju i razne periferne uređaje. Sa druge strane, Internet PC je znatno jednostavniji. Potreban mu je prosečan 80x86 procesor (80486 je ipak minimum - prim. eut.), mala količina RAM memorije, tastatura, miš i to je to. Kao monitor se može koristiti običan televizor ili jevtin LCD ekran. Takođe, ukoliko niste baš u prijateljskim odnosima sa tastaturom, ona se lako može zameniti malo kompleksnijim daljinskim upravljačem, nalik na





onaj za TV. Posebna prednost internet PC-a je u tome što lokalni računar (znači klijent) koristi resurse **isključivo** de bi se povezao sa moćnim serverom koji vrši sve obrade podataka. Lokalna mašina je, dakle, jedan jako moćan terminal. U IBM-u dalje ističu kao prednost to što je piratizacija softvera na ovakvim sistemima nemoguća!

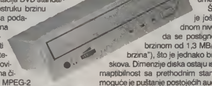
Ideja da se sve obrađuje na serverime nije ni dan danas strana. Naime, sve postojeće WWW prezentacije danas u suštini rade po tom principu. Nije važno koji je računar u pitanju. Na većini računara sve izgleda isto, a pojavom jezika Java (potpisanog od strane „Sun Microsystems" - prim. aut.) klijent ime tu mogućnost da, opet nezavisno od mašine, izvrši sitnije aplikacije. U ovakvom scenariju, „Microsoft" bi verovatno bio veliki gubitnik.

Pojavu prvih internet PC-a najavilo je više velikih firmi. Među njima već pomenuti IBM, zatim „Sun Microsystems", „Oracle" i nekolicina (za sad) ne toliko poznatih firmi kao što su „Teknema", „Wyse", „Bandai", itd. Za sade takvi projekti postoje samo „na papiru", tj. svi pričaju o tome, ali ih još nema u prodaji. Ono što je zajedničko za sve ove računare jeste da u sebi imaju ili „intelove" procesore prerađene tako da direktno (?!) izvršavaju Java applete ili RISC procesore, takođe prilagođene tom jeziku. Izgleda da je „Sun" opet u igri i to naveliko. Pored ovih osobina, interesantan je i projekat firme „Wyse" koji omogućava da putem male radne stanice na serveru izvršavate *Windows 3.x* i *Windows NT* programe, a da potpuni prikaz bude tu kod vas. Jako interesantna koncepcija... ali šta će ne to reći „Microsoft"? **(mm)**

Stiže Digital Video Disc

Standard pod imenom *Digital Video Disc* počinje svoj komercijalni život. Za ovu jesen „Toshiba" najavljuje prvi DVD plejer, a „Time-Warner" će izbaciti 250 svojih filmova u DVD formatu. Do kraje godine uključiće se i drugi proizvođači e pojaviće se i kompjuterski DVD-ROM drejvovi i nasiovi ostalih filmadžija.

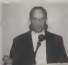
Iako trenutna implementacija DVD standarda nije premašila četvorostruku brzinu CD-ROM drajvova, količina podataka koja se može upisati na jedan DVD je više nego impozantna - 4,5 GB! Konsti se potpuno nova optička tehnologija za pristup diskovima koja se više ne bazira na čitanju zvuka, već ne čitanju MPEG-2 kodirane slike i šestokanalnog zvuka (pošto su za stereo zvuk potrebna dva kanala, moći će da se izdaju trojezični nahsinhronizovani filmovi). Predviđeni kapacitet od 4,5 GB omogućava smeštanje kompletnog filma u trajanju od 133 minuta, što je dovoljno za većinu ostvarenja sedme umetnosti.



Što se tiče brzine koje još uvek nije na zavidnom nivou, radi se na tome da se postigne čitanje podataka brzinom od 1,3 MB/sec („devetostruka brzina"), što je jednako brzini starijih hard diskova. Dimenzije diska ostaju iste i zadržana je kompatibilnost sa prethodnim standardom, odnosno moguće je puštanje postojećih audio, CD-ROM i *Photo-PC* diskova. **(mm)**

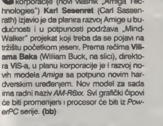
Informacije za rubriku „Hard/Soft scena" dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampe. Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da njima ne raspolažemo Spremni smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cena i uslovi prodaje i adresu, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacija Naša adresa. **Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.**

VIS corp. podržava Amigu?



Glavni direktor softvera američke VIS korporacije (novi vlasnik „Amiga Technologies") **Karl Sesenret** (Carl Sassenrath) izjavio je da planira razvoj Amige u budućnosti i u potpunosti podržava „Mind-Walker" projekat koji treba da se pojavi na tržištu početkom jeseni. Prema rečima **Vilijama Baka** (William Buck, na slici), direktora VIS-a, u planu korporacije je i razvoj novih modela *Amiga* sa potpuno novim hardverskim uređenjem. Nov model za sada ima radni naziv *AM-R6xx*. Svi grafički čipovi će biti promenjeni i procesor će biti iz *PowerPC* serije. **(bb)**

Brže veze - veće zagušenje (!?)

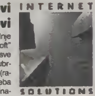


Na okruglom stolu „Tehnologija za 21. vek", održanom u Los Anđelesu, između ostalog je donet i naizgled paradoksalan zaključak da će povećanje propusne moći kanala koji povezuju računare na Internetu samo dovesti do većeg zagušenja koje će rezultirati kolapsom *(meltdown)* čitave mreže. U pripremi je tehnologija kojom će standardne telefonske parice moći da propuštaju i do 1,5 Mbit/s, neki rešenje vide i u direktnoj satelitskoj vezi *(Direct Broadcast Satellites)*, ali se smatra da je neophodna kontrola toka podataka i veća samodisciplina čvorova na mreži i njihovih korisnika kako bi se došlo do trajnog rešenja. Prostije rečeno, porast apetita negde mora i da se zaustavi. **(sp)**

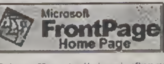
Svi se složili

[illegible] i „Microsoft" će u toku godine uve[illegible] standard za prenos slike, zvuka [illegible] na Internetu. Preko 100 vode[illegible]anja najavilo je da će pratiti ovaj [illegible]. **(dk)**

Microsoftovi Internet planovi



Većina novosti koje u poslednje vreme stižu iz kuće „Microsoft" govori da se kod njih očigledno sve vrti oko Interneta. „Microsoft" ubrzano radi na *ActiveX* tehnologiji (ranije OCX-OLE controls) koja treba da HTML stranicama da više dinamike i omogući različitu ponudu preko WWW (čitaj nove mogućnosti zarade). Uz ovo, važan činilac je i *Direct3D API* koji treba da omogući 3D grafiku, igre i slično u realnom vremenu za *Windows 95*, *NT* i *Internet*. *DirectX* se može već instalirati kao dodatak za *Windows 95* i testirati par igara. Sve ovo „Microsoft" daje besplatno na jednom CD-ROM-u. Eto, konačno je postalo moguće igrati se



pod *Windowsom 95*, a sve to pri brzinama i grafikom mogućom do sada jedino pod DOS-om. Sve ovo prati savršen stereo zvuk.

Uz ovo „Microsoft" je sklopio ugovore sa „CompuServeom" i „America Onlineom" (AOL), da njegov WWW pretraživač *Internet Explorer* bude sastavni deo njihovih klijenata. Sa AOL su otišli i korak dalje pa će u novim verzijama *Windowsa 95* i *NT-a* AOL klijent biti sastavni deo OS-a. Pored ovih većih aplikacija „Microsoft" je izbacio gomilu sitnih aplikacija za *MS Office* proizvode koji im daju funkcije korišćenja pomenutih internet aplikacija. Da pomenemo još *Visual Basic Script* (pandan „Netscapeovom" *Live Scriptu*), *Internet Studio* i *Front Page* (aplikacije za kreiranje WWW stranica), kao i mogućnost korišćenja *True Type* fontova u HTML dokumentima (vide se jedino sa *Internet Explorerom*). **(mb)**

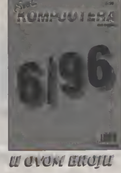
Alladin dobija novog vlas[illegible]

Firma „Nova Design", poznata po *Image* [illegible] ani[illegible] je postala vlasnik softverskog paketa [illegible]aciju, [illegible] modeliranje i rendering pod nazivom [illegible] kup[illegible]nog od firme „Adspec Programming". N[illegible]a [illegible] primarnog paketa „Nova Designa" oček[illegible] dru[illegible] polovini ove godine sa bitnim poboljšan[illegible]ima [illegible] dom programa. **(bb)**

Ljubiteljima Hi-Fi uređaja ime „Nakamichi" je dobro poznato i veoma cenjeno. Ovaj proizvođač je nedavno napravio prvi izlet u kompjutersku tehniku višestrukim CD čitačem, a sada predstavlja kvalitetni multimedijalni zvučnički komplet. Duboki tonovi prepušteni su jednom neusmerenom sub-woofer uređaju, a za srednje i visoke tonove i kompletni stereo ugođaj zaduženi su magnetnooklopljeni zvučnici koji se mogu pričvrstiti na monitor ili držati na sopstvenim postoljima. Komplet je na raspolaganju u beloj i crnoj boji. **(ts)**

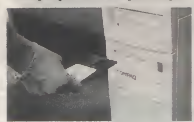


Nakamichi SP-30



U OVOM BROJU

Compaq 120 MB super flopi



Nekoliko postojećih izmenljivih diskova kapaciteta 100 i više megabajta koji bi trebalo da zamene sadašnje diskete, kao što su „Syquest" EZ-135 i „Iomega" ZIP drajv, uskoro dobijaju rivala iz „Compaqa". Ova firma najavljuje jedinicu koja će koristiti specijalne 3M-ove diskete od 120 MB. Iako se pojavljuje sa priličnim zakašnjenjem u odnosu na konkurenciju, Compaqov drajv ima jednu bitnu prednost - može da čita postojeće 3,5-inčne diskete. **(ts)**

Skinuta tajna sa projekta Nashville



Windows 95 International Components

Posle dužeg ćutanja „Microsoft" je otkrio karte u vezi s projektom *Nashville*. Dosta polemika je izazvalo njegovo pojavljivanje pod još uvek nerasvetljenim okolnostima na Interentu u navodnoj verziji *Windows 96*, koje i kod nas može da se nabavi. *Nashville* će, prema „Microsoftu", biti Internet *add-on* za *Windows 95* i *NT*. *Windows Desktop* i *Internet Explorer* su stopljeni u jedan program pod imenom *Shellview*. Preko funkcije *Site-Map* mogu svi direktorijumi da se prikažu kao WWW stranice. Novost je *Sticky Caching* koji omiljene WWW stranice permanentno kešira i koja putem funkcije *Web-Chack* mogu gledati i offline. Tu se nalazi i *Content Advisor* koji sprečava vašu decu da gledaju za njih neodgovarajuće ponude na WWW. Pored toga poboljšane su i *download* funkcije i *Internet Shortcuts*. Termin za pojavljivanje: jesen 1996. **(mb)**

Zapečaćeni programi

Microsoft" uvodi „digitalni potpis" koji će omogućiti overava[illegible] grama koji se mogu dobiti na Internetu. Na taj način bi kon[illegible] ako je određeni program na bilo koji način menjan bez autorizac[illegible] napravila. Jedan od razloga za ovaj korak je i 15-milionska pljačka [illegible] vljenih kopija *Windowsa 95*. **(dk)**

HP NetBeamIR

Firma „Hewlett-Packard" ja na tržište izbacila nov uređaj koji služi za povezivanje PC-a u *LAN (Local Area Network)*. Ovaj uređaj se zove *NetBeamIR* (sa vec popularnim imenom *Net Beemer*) i košta 289 dolara. Izgleda je i veličine kao one naprave što se popularno zovu radio-satovi. Na svom vrhu ima infracrveni senzor, a sa druge strane je direktno povezan u mrežu. Kada se infracrveni mlaz sa infracrvenog porta notebook računara usmeri ka prijemniku, uređaji se međusobno povezuju. Računar je uspešno povezan u mrežu bez gomile kablova koji se motaju oko nogu.

Ovaj uređaj efektno demonstrira mogućnosti infracrvene tehnologije za koju stručnjaci predviđaju nagli uspon ove godine. *NetBeamIR* radi sa svakim računarom opremljenim sa *IrDA* kompatibilnim portom i *Windowsom 95*. Na žalost, korisnici starije verzije *Windowsa* ostali su bez podrške za ovaj uređaj. Softver koji omogućava rad ovog uređaja dolazi direktno iz HP-a, a i „Microsoft" je obećao da će se naći u novom *Windows 95 Service Packu*. Prednost ovog uređaja je u tome što se ne moraju kupovati skupe desktop stanice za povezivanje notebook računara u mrežu, a mana je u tome što košta više nego prosečni *PC Card* Ethernet adapter. Takođe, nedostatak je i mala brzina. Postojeći infracrveni portovi na računarima rade brzinom od 155 kbps, dok je brzina ovog uređaja samo 4 kbps. Ukoliko vas zanimaju detalji oko ovog uređaja, e imate pristup Internetu, bacite pogled na URL: http://www.hp com **(mm)**



E-cash

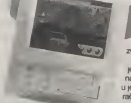
A[illegible]" je razvila sistem pomoću koga bi se sve usluge na [illegible] odmah to elektronskim novcem zvanim *E-cash* (elektron[illegible] je se ne bi moralo vršiti unošenjem računa u banci već pre[illegible] koda koji se nalazi zaštićen na disku korisnika, tako da mu je [illegible]m putem. Korisnik *E-casha* raspolaže „novčanikom" [illegible] virtuelni novac i, kao kod pravog novca, plaćanje se vrši anoni[illegible] kao do sada potreban unos imena korisnika računa. (Da li je ovo ru[illegible]" Za sada relativno malo korisnika Interneta koristi *E-cash*, ali se taj [illegible] kako sve više kompanija prima *E-cash* kao sredstvo plaćanja. **(dk)**

Apple Newton Message Pad 130



Novi model „Appleove" serije ručnih računara donosi nekoliko noviteta. Koristi aktuelnu verziju operativnog sistema *Newton 2.0* sa poboljšanim mogućnostima prepoznavanja rukopisa, ima pozadinsko osvetljenje LCD ekrana, a sa svetom komunicira preko ugrađenog infracrvenog porta i šalje i prima vašu elektronsku poštu i fax poruke preko mobilnog telefona (na slici je sa GSM mobilnim telefonom *Nokia 2110*). **(ts)**

Dual LCD-PC



Firma „Dual" do sada poznata kao proizvođač notebook računara, predstavila je svoju verziju računara po sistemu „sve u jednom". LCD-PC je računar koji u jednom kućištu sadrži TFT *(Thin Film Transistor)* SVGA LCD ekran od 12,1 inč, Pentium na 75 MHz, 8 MB RAM-a, hard disk od 1 GB, 6X CD drajv, *SoundBlaster 16* kompatibilnu zvučnu karticu i par zvučnika sa posebnim napajanjem. **(ts)**

1024 x 768 na portabl računaru



Uprkos mišljenjima da je navedena rezolucija ipak prevelika za 12-inčni ekran portabl računara, i „Toshiba" i IBM predstavili su svoje nove modele sa takvim ekranima. Spisak komponenata više liči na listu želja za Deda Mraza nego na realnost: *Toshiba Tecra 720CDT* poseduje Pentium na 133 MHz, 16 MB EDO RAM-a (proširivog do 144 MB), 6-brzinski CD-ROM drajv, PCI sabirnicu sa EIDE kontrolerom i 64-bitnim *Chips&Technologies 65550* grafičkim čipom opremljenim sa 2 MB video RAM-a, kao i integrisanu 16-bitnu zvučnu kertu sa ugrađenim mikrofonom i stereo zvučnicima. Da stvari budu savršene, tu je i hard disk od 1,2 GB, *IrDA* (infracrveni) port, 28800 fax/modem i 32-bitni *PC Card* slot za MPEG dekoder. Pomenuti ekran prikazuje 65536 boja u maksimalnoj rezoluciji, e cijena je, naravno, prava sitnica... **(sp)**

Citizen Printiva 600c



InkJet tehnologija već odavno nije nikakva novost, ali se povremeno u okviru nje dešavaju mini-revolucije. Tako je „Citizen" predstavio svoj novi štampač koji, za razliku od dosadašnjih *InkJet* štampača, koristi tzv. „suvi" metod štampe. Stvar je u tome da štampač poseduje četiri kasetice sa bojom na bazi metala *(metallic ink)*, a ceo proces je gotovo identičan matričnim štampačima svaki red se štampa iz četiri prolaza, pri kojima jedna glava prelazi preko svake trake po jednom, ostavljajući tako trag na papiru. Maksimalna rezolucije štampe je 600 tačaka po inču, a po rečima stranih kolega, kvalitet boje nije naročit, dok sa drastičan skok kvaliteta primećuje samo kod „metalik" boja (zlatna, srebrna itd), što se objašnjava hemijskim sastavom mastila. Uz štampač se dobijaju i drajveri za *Windows 95*, a čujemo da će se uskoro pojaviti na našem tržištu, pa možete očekivati i detaljniji test. **(sp)**

Corel Magazine



Firma „Omray" iz Austina u Teksasu izdaje mesečni časopis specijalizovan za „Corelove" softverske proizvode. Naglašeno je da časopis nije u direktnoj vezi sa softverskom kućom, već da je samo plaćena licenca za upotrebu reči „Corel" u nazivu časopisa. Časopis najveću pažnju posvećuje upotrebi računara u dizajnu i do sada se uglavnom bavio programima iz *CorelDRAW!* paketa *(Photo-Paint, Dream 3D, OCR-Trace...)*, programima *Corel Xara*, *Corel Flow* itd. Međutim, u poslednje vreme uredništvo sa susreće sa velikim problemom - broj „Corelovih" programa se rapidno povećava a časopis, jasno, ne može da se bavi svakim od njih.

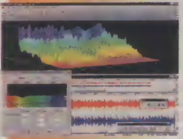
Cena primerka časopisa je 5 USD, godišnja pretplata je 40, a dvogodišnja 65 USD. Informacije o pretplati mogu se dobiti ne telefon 99 1 512 219 3138 i faks 99 1 512 219 3156. **(ts)**

Novi Internet paket za Amigu

Čovek koji stoji iza *AmiWina* i *AmiPPP*-a **Holger Kruse** razvije novi TCP/IP i rutina, upakovan u program koji stvara samo jedan konfiguracioni fajl korisnicima upotrebu. Znajući prethodne programe pomenutog autora, da će novi „Miami" projekat doneti superiorni internet paket i prevazići

Steinberg WaveLab

Ovaj 32-bitni program pravljen za *Windows 95* ili *NT* jedan je od najboljih paketa za procesiranje zvuka na tržištu. Posle instalacije zauzima manje od 5 MB na disku, a za rad mu je dovoljna 486 mašina sa 8 MB RAM-a, iako neke operacije nema smisla raditi sa mašinom slabijom od Pentiuma sa 16 MB. Od bitnijih stvari, tu su brzo učitavanje du-



gečkih fajlova uz pomoć privremenih indeksa *(peak files)*, menjanje parametara zvuka u toku reprodukcije, tj. u realnom vremenu, i neograničen broj predomišljanja *(Undo)*, što je naročito korisno kod delikatnih procesa kod kojih i najmanja promena parametara rezultuje drugačijim zvukom. *Equalization* dijalog omogućava proizvoljno filtriranje zvuka, a postoje i već definisani standardni filteri, kao i mogućnost definisanja novih. Tu su i raznovrsni grafički prikazi zvuka, gde je moguće posmatrati ili određeni opseg frekvencija ili ceo spektar. Grafici mogu imati normalne ili logaritamske skale, a moguće ih je imati i više odjednom radi poređenje dva ili više zvučnih zapisa. Od zanimljivih opcija tu je i promena dužine zvučnog zapisa bez promene visine, čime se, recimo, može postići da snimljeni glas govori brže ili sporije. Korekcije visine zvuka se mogu raditi sa preciznošću od stotog dela polutona. Veoma zgodna opcija je i *Batch processing*, uz pomoć koje korisnik može definisati listu operacija koje će program izvršiti na proizvoljnom broju fajlova. Tako možete potpuno automatizovati svoj posao i pustiti računar da vrši čišćenje zvuka dok se vi bavite nečim drugim. **(sp)**

Lotus InterNotes

Od sada je poruke i dokumente kreirane u popularnom *Lotus Notes* paketu lako i brzo postaviti na WWW kao nezavisnu stranicu. *InterNotes*, program koji ovo radi, može se besplatno preuzeti sa Lotusovog WWW servera koji se nalazi na http://www.internotes.lotus.com. **(sp)**



Windows NT 4.0 pred pojavljivanjem

Ako ne bude kasno sa *Windowsom 95*, da se sto puta najavljuje i odlaže, „Microsoftov" *Windows NT 4.0* trebalo bi da sa na policama prodavnica pojavi u junu. Pre nekoliko dana imali smo priliku da probamo *beta 2* verziju *NT-a 4.0*. Zapanjila nas je brzina kojom ovaj 32-bitni OS radi. Na Pentium mašini sa 32 MB RAM-a radio je brže nego *Windows 95*. *Windows NT 4.0* inače ima korisnički interfejs kao *Windows 95* i na prvi pogled ih je teško razlikovati. Tek kada krenete malo da njuškate po, naprimer, *Control Panelu* vide se razlike. Pored interfejsa, *NT 4.0* ima i druge module iz *Windowsa 95: Dail-Up Networking*, delimični *Plug and Play*, *Explorer*, *Exchange*, *Microsoft Network* klijent, *Internet Explorer* i drugo. Programi za *Windows 95* rade bez problema na NT-u, dok će do kraja godine i drajveri biti ujednačeni tako da će i taj problem biti rešen. „Microsoft" inače planira da *NT Workstation* ponudi kao zamenu za *Windows 95* takozvanim „Power" korisnicima što je, sa obzirom na njegove performanse i sve više 32-bitnih aplikacija, potpuno razumljivo. Server verzija NT-a je potpuno u Internet trendu koji vlada u „Microsoftu", pa kao sastavni deo dobijate *Internet Information Server* u verziji 2.0, koji objedinjuje Web, FTP i mail server, dok vas već čekaju različiti dodatni programi za Internet, kao *Exchange Server*, *Front Page*, *SQL Server* itd. Sve u svemu prvi utisak je više nego odličan. **(mb)**

Nokia 9000 Communicator



Communicator težine manje od 400 grama je „sendvič" koji se, redom, sastoji od mobilnog telefona *Nokia 2110*, LCD ekrana rezolucije 640 x 200 sa 8 sivih nijansi pored kojeg su dva kursorska i četiri funkcijska tastera, dosta dobre tastature, i 386 računara sa 8 MB RAM-a.

Ugrađeni softver obuhvata adresar, telefonski imenik, beležnicu, rokovnik, kalkulator, sat sa svetskim vremenskim zonama i, verovali ili ne, kompletan *World Wide Web* pretraživač. Integracija računara i telefona dovedena je do maksimuma tako da, između ostalog, računar evidentira razgovore, obavlja pozive u programirano vreme, koristi telefon (brzinom od 9600 bps) za razmenu faks-poruka, elektronske pošte i pretraživanje Internet lokacija itd. **(ts)**

DBL Scan 4000

Na britanskom tržištu se pojavio mali uređaj koji nadgrađuje PAL/NTSC skrin mod, inače beskonstan za regularne VGA/SVGA/MultySync monitore. Sliku će prikazivati na način na koji svaki PC prikazuje sliku i rezultujući efekat je kompletno kompatibilan sa svim Amiga programima. Izlazna slika je 24-bitna i nijedan njen deo se ne gubi. **(bb)**

Rezultati izgubljene bitke

Iako u IBM-u imaju podatke tačnije od ovih koji slede, izgleda da ne znaju kada da bace peškir. Za sve ove godine OS/2 je prodat u 13 miliona primeraka, od toga 8 miliona otpada na 32-bitni *Warp*, a *Windows 95* je za manje od godinu dana probio 20 miliona primeraka. Sve više ljudi se pita da li se ova upornost isplati jer bitka deluje izgubljeno. **(dk)**

Program za testamente

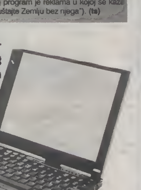
Pod nazivom *WillMaker* američka firma „Nolo Press" prodaje program koji služi za pisanje standardizovanih testamenata. Ništa posebno, reklo bi se. Ono što je interesantno vezano za ovaj program je reklama u kojoj se kaže „Don't Leave Earth Without It" („ne napuštajte Zemlju bez njega"). **(ts)**



Nova kućišta iz Birostroja

Iako prosečan korisnik kućišta računara uglavnom razlikuje samo po tome da li su uspravna ili položena, ona ipak predstavljaju računar u onoj meri u kojoj karoserija predstavlja automobil. Ukoliko vam nije svejedno da li će vaš računar biti zapakovan u dalekoistočnu limariju ili u kvalitetno i praktično kućište sa atestiranim i pouzdanim napajanjem, razmislite o novoj seriji „Macase" kućišta (na slici) koje uvozi firma „Birostroj Beograd". Kućišta nisu preterano skupja od standardnih bezimenih, a razlika je kako estetske, tako i praktične prirode jer se komponente lakše instaliraju zahvaljujući praktičnom dizajnu unutrašnjosti. Za detaljnije informacije možete se obratiti direktno uvozniku. **(sp)**

ThinkPad 560 - povratak pravog portabla



Težak samo 1800 grama, novi model iz IBM-ove ThinkPad serije predstavlja povratak filozofiji pravih portabl računara koji se ne „tegle" već nose sa sobom. I pored toga, ThinkPad 560 sadrži veliki LCD ekran (active matrix od 12,1 inč ili dual-scan od 11,3 inča) i Pentium procesor na 100, 120, a uskoro i 133 MHz. Računar je vrlo tanak i elegantan i nema ugrađenu disk jedinicu (priključuje se posebno). **(ts)**

Intel Klamath

Ovo čudno ime je radni naziv jeftinije verzije „Intelovog" *Pentium Pro* procesora. *Klamath* će se pojaviti krajem ove ili početkom sledeće godine i, po rečima ljudi iz „Intela", biće prilagođeniji za multimedijalne funkcije nego skuplja verzija. Tako će *Klamath* biti brži od najbržeg *Pentiuma*, tj. neće usporavati pri radu sa 16-bitnim aplikacijama. Smanjenje cene je posledica uklanjanja sekundarnog keša. **(dk)**

Microsoft priznaje: Windows 95 kopira Macov System

Na jednom od nedavnih intervjua, **Bill Gates** je priznao: „*Microsoft je za Windows 95 preuzeo određene funkcije iz softvera za Apple Macintosh*". Najočigledniji primeri su duža imena fajlova i *Plug&Play* tehnologija. Ali konkurencija između „Microsofta" i „Applea" ne postoji jer i sam „Microsoft" razvija velike količine softvera za *Macov System* operativni sistem. Gates dalje priznaje da je po svojim mogućnostima *Mac OS* bio superiorniji nad Windowsom 3.1 i 3.11, a da je sličnost između *Windowsa 95* i *Mac OS-a* samo posledica želja i zahteva korisnika. **(dk)**

Pad Atarija!

U poslednje vreme je dignuto dosta prašine oko sudbine američkog dela firme „Atari Corporation" (ATC). Iz tog razloga, direktor finansija ovog dela „Atarija" javno je objavio integraciju ATC-a i JTS Co., koja se do sada bavila proizvodnjom disk-drajvova za različite platforme. Udruživanje je „teško" oko 80 miliona dolara, a JTS Co. dobija više od polovine profita u daljem poslovanju i ime kompanije. Takođe, vlasnici akcija dobijaju oko 80 posto nove kompanije. Glavni „Atarijev" proizvod u poslednje vreme, *Jaguar* igrački video-sistem ubuduće će nositi etiketu JTS. Samim tim američki deo ATC-a formalno više ne postoji **(bb)**

Novi CD Stephena Hawkinga

Nakon uspeha CD-ROM naslova „A Brief History of Time", rađenom po njegovoj istoimenoj knjizi, Stephen Hawking, najprominentniji fizičar našeg vremena, izdaje svoj drugi CD-ROM naslov „Life in the Universe" koji je samostalan projekt. Novi CD će se pojaviti na tržištu u toku leta. **(dk)**

Sniženje Pentiuma

Iz „Intela" najavljuju sniženje cena *Pentium* i *Pentium Pro* procesora. Cene *Pentiuma* sa nižim taktom će pasti za 20, a onih sa višim taktom za 30%. Smatra se da je ovo sniženje odgovor na najavu „Cyrixa" da će njihovi klonovi *Pentium* i *Pentium Pro* računara koštati 15-20% manje od „Intelovog" originala. Da li će i kako „Cyrix" odgovoriti na ovo, videćemo. **(dk)**

DATUM '96

DANI TEHNOLOŠKOG UMEĆA

U beogradskom hotelu Hyatt Regency od 7. do 10. maja 1996. godine, uporedo sa sajmom tehnike, u organizaciji firme CORES (Centar za održavanje i razvoj elektronskih sistema) održana je manifestacija DATUM '96. Manifestacija je, može se reći, bila podeljena u tri celine: Novine u hardveru i softveru, Znanja i veštine u korišćenju informacione tehnologije i Domaća softverska i hardverska rešenja.

U okviru predstavljanja novih hardverskih dostignuća, predstavljeni su nov Intelov program, APC-ova napajanja, Biostarove ploče, OKI printeri, SONY program, kao i brojne multimedijalne komponente.



Od Intelovih novih proizvoda treba istaći ATX optimizovanu matičnu ploču, koja je posle duge evolucije PC opreme konačno dobila „logičan" izgled. Naime, po ovom konceptu, pozicija procesora je ispod napajanja (gde je hlađenje najbolje), a slotovi za memoriju i kartice su postavljeni na pogodnom mestu. Konektori za LED diode, reset taster i sl. se nalaze na lako pristupačnoj poziciji. Istaknut je i nov Intelov „zahtev" za integratore (firme koje sklapaju računare) da se vodi računa o kvalitetu hlađenja procesora, i u skladu sa tim dati su preporučeni proizvođači kućišta. Novi Intelovi procesori imaju zaštitu od *overclockovanja* (povećanja takta rada procesora u odnosu na deklarisanu brzinu) čime im se povećava pouzdanost. Predstavljena je i nova dvoprocesorska ploča na 166 MHz.



OKI-jev program za takozvano kućno poslovanje je bio posebno interesantan. Predstavljeni su FAX uređaji, od najjednostavnijih do onih koji uz PC interfejs mogu raditi kao FAX, kopir-mašina, skener i laserski printer. Laserski printeri OKI LED tehnologije sa RISC procesorom su svakako nešto o čemu će se još dosta pričati. Reč je o printerima koji po svojoj ceni (koja kreće već od 675 dem) i kvalitetu štampe (600 dpi) kao i ceni tonera (49 DEM) predstavljaju nešto novo na našem tržištu.

Koncept poslovanja „iz kuće" je isti i predstavljeno je par modela „kancelarija" - multimedijalna konfiguracija uz OKI printer i OKI fax.

Na DATUM-u su održana i brojna predavanja domaćih eminentnih stručnjaka. Prof. dr **Božidar Radenković** predavao je na teme „Savremeni trendovi u razvoju nauka i informacionih tehnologija", „Internet i biznis"; dipl. ing. **Jelica Grahovac** „Računarska podrška sistemu kvaliteta"; prof. dr **Đorđe Paunović** „Personalni mobilni sistemi"; dr **Dejan Popović** „Primena elektronike u medicini"; mr **Milenko Heleta** „TQM i nove tehnologije", dr **Zoran Jovanović** „Superskalarni procesori"; dipl. ing. **Andrija Vesković** „Brze računarske mreže"; dipl. oecc. **Dušan Pavlović** „Total Value Management - u susret 21. veku"; dipl. ing. **Dejan Urošević** „Bankarski informacioni sistem"; prof. dr **Novak Jauković** „Elektronika i muzika"...

Od domaćih softverskih dostignuća predavanje na temu „Optical Character Recognition - Ćirilica" dr **Srđana Stankovića**, svakako je privuklo dosta pažnje. Reč je o potpuno novom algoritmu za prepoznavanje slova i brojeva koji će sigurno imati veliku primenu.

DATUM se ne može svrstati u čisto sajamsku priredbu, jer je on zaista nešto više. U CORES-u žele da se on ustali barem kao jednogodišnja manifestacija u njihovoj organizaciji uz moguće partnere čime bi se omogućio kvalitativan skok u informacionim sistemima.

Relja JOVIĆ
rjovic@fon.fon.bg.ac.yu

COMPAQ u Beogradu

Poznati proizvođač na jugoslovenskom tržištu - ovoga puta sa specijalnom ponudom

Nastavak saradnje kompanija „Microsys" i „Compaq", koja je bila prekinuta zbog sankcija, ozvaničena je 21. maja ove godine na prigodnoj prezentaciji u beogradskom hotelu „Intercontinental". „Compaq" su zastupali **Stiven Heris** (Stephen Harris), direktor marketinga, i **Tomas Kučarik** (Kucharik), direktor prodaje „Compaqa" za Evropu, srednji istok i Afriku. Oni su na trosatnoj prezentaciji upoznali prisutne sa proizvodnim programom, dosadašnjim rezultatima i planovima svoje kompanije.

„Compaq" je započeo sa proizvodnjom prenosnih PC računara, zatim desktop modela, dok danas pravi i PC servere. Ova firma je zapamćena po prvom 386 računaru, a odlike svih proizvoda su velika pouzdanost i sjajne performanse. Zato je garancija na sve „Compaqove" proizvode tri godine. „Compaq" je kompanija koja drži blizu petnaest posto tržišta PC računara. U budućnosti planira da postane jedna od vodećih računarskih kompanija jer smatra da *client-server* koncept, koji sve više osvaja tržište, može sjajno da funkcioniše sa njihovim serverima. „Compaq" ostaje veran „Intelovim" procesorima i trudi se da ima najbolji odnos performansa/cena. (Za detalje o proizvodima „Compaqa" probajte URL http://www.compaq.com)

„Microsys" i „Compaq" imaju nameru da ponude Jugoslaviji celokupan asortiman proizvoda. I više od toga, u planu je osnivanje centra za obuku korisnika i distributera *(Authorised Training Center)* koji bi pokrivao područje cele Jugoslavije i susednih zemalja, kao i mreže servisa. Za početak je data privremena ponuda specijalno za jugoslovensko tržište. Reč je o četiri „Compaqova" modela, od laptopa do servera, po specijalnim cenama (od 1900 do 4999 DEM bez carine) koje se ne mogu naći u drugim zemljama. Pored proizvoda „Compaqa", „Microsys" će prodavati i proizvode „Networtha" i „Thomas-Conrada", koje je ova firma nedavno kupila kako bi zaokružio ponudu hardvera u *client-server* arhitekturama.



Compaq Contura

Posebna ponuda za naše tržište	
Prolinea 6150e Pentium Pro	4990
Prolinea 575e M630	1900
Contura 420 M420	1900
Contura 430C M720	2300
(Cene su u DEM, bez carine)	

Na prezentaciji je dodeljena i jedna donacija Kliničko-bolničkom centru Bežanijska Kosa. „Compaq" je darovao jedan server sa potrebnom opremom i operativnim sistem *SCO Unix*, a „Microsys" i CIT svoj programski paket za vođenje bolničke administracije *YUBIS (Jugoslovenski bolnički informacioni sistem)*. Vrednost donacije je oko milion dinara, a želja je da se humano koriste dostignuća savremene tehnologije i na taj način omogući osoblju zdravstvenih ustanova više vremena za usavršavanje i rad sa pacijentima. Takođe, primenom ovog informacionog sistema ostvaruju se značajne uštede materijala i lekova, a svim građanima se nudi bolja zdravstvena zaštita. Donatorima se zahvalio prof. dr. **Momčilo Babić**, direktor KBC Bežanijska Kosa, rekavši da će posle njegove bolnice i druge polako preći na slične sisteme, što će unaprediti zdravstvo kod nas. Očekuje se postavljanje mreže u KBC-u i obuka svih zaposlenih, posle čega će sistem ući u operativnu upotrebu.

„Compaq" je prodorna firma koja i na naše tržište ulazi veoma odlučno. Koliko će uspeha imati ostaje da se vidi, a to pre svega zavisi od „Microsysa".

Dušan DINGARAC
(dingo@galeb.etf.bg.ac.yu)

Šta su dobili fakulteti?

Prezentaciju „Compaqa" smo iskoristili da priupitamo gospodina Spiru Matića, direktora „Microsysove" poslovnice Beograd, o donaciji Progressa fakultetima o kojoj smo pisali u prošlom broju. Saznali smo da su se sva tri beogradska fakulteta odlučila za Progress pod operativnim sistemom Microsoft Windows NT dok je Novosadski univerzitet uzeo varijantu Progresa za UNIX. Reč je o verzijama 7 i 8, a uz njih će biti isporučena i celokupna dokumentacija na CD-u.

Press konferencija Beobanke i Telefonije

Beotel. net

Nova firma čiji su suosnivači „Beobanka" i „Telefonija" formirana je sa namerom da bude Internet provajder

Tačno u podne 10. maja na štandu Telefonije na Beogradskom sajmu tehnike promovisana je nova firma pod nazivom „Beotelnet" koja će se baviti Internetom. Uz prisustvo saveznog ministra za saobraćaj i veze **dr Zorana Vujovića**, upravnog odbora „Beobanke", vodećih ljudi „Telefonije" i mnogobrojnih prijatelja, generalni direktor „Beobanke" **Zlatan Peručić** prigodnim govorom je ozvaničio početak rada nove firme. „Beotelnet" zapravo radi još od 27. februara kada je uspostavljena probna satelitska veza sa Skandinavijom i kada je akademska mreža priključena na Internet (SK je već pisao o tome).

Kroz govore generalnog direktora „Beobanke" i generalnog direktora „Telefonije" **Milomira Gligorijevića**, može se zaključiti da „Beotelnet" planira da ponudi Internet svim zainteresovanim firmama radi efikasnijeg i savremenijeg poslovanja i ostvarivanja poslovnih veza sa inostranstvom, ali isto tako i institucijama i pojedincima radi kulturne razmene, povećanja brzine komunikacije i drugog.

Nažalost, ponuda će morati malo da sačeka s obzirom da ovih dana treba da se proširi kapacitet satelitskog linka. Tek tada će zaista moći da se kupi Internet priključak kod „Beotelneta". Takođe, na štandu nismo bili u mogućnosti da saznamo cene budućih usluga.

Za nestrpljive preporučujemo domen beotel.yu (može i beotel.net) i njegov web (http://www.beotel.yu)

Inače zanimljiv detalj sa promocije je i prisustvo **Sretena Karića**, čoveka iz konkurentske firme „BK MR-systems", koja se takođe trudi da dovede Internet u naše krajeve. Po rečima gospodina Peručića, „Beotelnet" želi konkurenciju i iz tog razloga je i pozvan gospodin Karić koji je vrlo srdačno dočekan na štandu. To obećava zdravu konkurenciju na domaćem Internet provajderskom tržišu što je jako lepa vest za buduće korisnike.

Posle govora, inženjeri „Telefonije" su izvršili prezentaciju Interneta direktno na dva računara na štandu. Ta prezentacija je izazvala veliko interesovanje prisutnih, što obećava da će se kod nas ubrzo po dolasku Interneta on naći u mnogim firmama i kućama i da će postati jedna sasvim normalna stvar, a ne samo daleka želja.

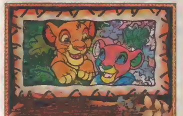
D. DINGARAC



THE LION KING ACTIVITY CENTER



Dečje bojanice su jedna od glavnih mamipara na svetu, pogotovo kada su u pitanju „Disneyevi" likovi, pa još u interaktivnom obliku (još ako je drvo šljiva.... ljao... – „Radovan III", prim. ur.) *The Lion King* predstavlja pretposlednju epizodu serijala „Disney Interactivea" pod nazivom *Activity Center* (poslednja je *Pocahontas* koju ćemo, nadajmo se, uskoro videti u domaćim cedetekama). U pitanju je, dakle, zbirka raznovrsnih crteža kojima dete manipuliše na najrazličitije načine, zatim nekoliko jednostavnih igara memorije i skrivalica, par slagalica, a ima i originalnih inserata iz crtanog filma. Sve je propraćeno glumačkim glasovima koji navode dete/korisnika da dalje otkriva svet „Kralja Lavova" (ne možemo sa sigurnošću tvrditi da su to glasovi originalnih glumaca iz crtaća, ali to nije ni preterano bitno). Za odraslog čoveka *The Lion King Activity Center* je zabava za jedno poslepodne, ali dete će mu se svakako iznova vraćati. Vrlo preporučljivo za bejbi-siting.



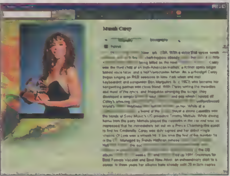


N. V.

CD-ROM ustupio „T.M. Comp"

MUSIC CENTRAL 96

Retko se dešava da „Microsoft" napravi totalni promašaj (ako zanemarimo *Windows* ili čuvenu Gatesovu izjavu o „sasvim dovoljnih 640 KB"). U principu, svako izdanje iz *Home* edicije nas je očaralo. Ali, pregled *Music Centrala* nas je razočarao. Kao što se iz naziva može zaključiti, *Music Central 96* predstavlja muzički pandan *Cinemanii* – dakle multimedijalna muzička enciklopedija. Da je reč o pandanu svedoči i korisnički interfejs identičan kao kod poslednjeg izdanja *Cinemanie*, sa oznakom 96; različiti su samo likovni motivi na pozadinskim kolažima.



Glavno razočarenje kod *Music Centrala* predstavlja nadasve siromašan izbor medijskih komponenti. Dalo se pretpostaviti da iz tehničkih razloga neće biti celovitih kompozicija niti video spotova, i njihova kratkoća ne predstavlja posebno iznenađenje. Ono što čudi je kriterijum izbora video snimaka. Frapantno je da u prvoj „ozbiljnoj" muzičkoj enciklopediji koju izdaje gigant kao što je „Microsoft" nema video snimaka Beatlesa, Rolling Stonesa, Queena, Madonne, Davida Bowiea i drugih muzičara i sastava koji su obeležili istoriju savremene muzike. Razlog su, najverovatnije, skupa autorska prava. Ali, ako „Microsoft" nema para da plati 30 sekundi nekog spota najznačajnijih muzičara današnjice, od koga to onda možemo očekivati? Čak ni video snimci koje možete pogledati ne spadaju u najsvežije, već (najverovatnije) u najjeftinije. Stvari stoje nešto bolje kod čistih audio zapisa, izbor je veći i obuhvatniji, mada moramo priznati da smo i ovde očekivali više – ipak je to MUZIČKA enciklopedija. Fotografija ima u dovoljnoj meri, ali čak ni time nismo zadovoljni – prilikom traženja ilustracija za ovaj tekst jedva smo napabirčili neke zanimljive poze i face. Jedan od „pacijenata" koji kampuju u našoj Redakciji, između ostalog i rok fotograf, prokomentarisao je da u svojoj skromnoj arhivi ima bolje fotke od onih do kojih je „Microsoft" došao. Skloni smo da mu poverujemo.

Što se obima i kvaliteta tekstualnih podataka tiče, zamerki nema. Tu je posao urađen korektno i zaista može te naići na obilje raznovrsnih informacija. Ali, to je jedina pohvala koju možemo izreći na račun ove „multimedijalne" enciklopedije. Ukratko rečeno: patetično.

Nenad VASOVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"







MS JULIA CHILD



Kada je Bil Gejts sebi zacrtao plan da njegova kompanija postane sastavni deo svakog prosečnog doma na ovoj planeti, izgleda da je vodio računa i o stomacima svojih potencijalnih klijenata. Do pojave CD-a *MS Julia Child* pojam „multimedijalne kuhinje" se vezivao za idiličnu scenu u kojoj domaćica secka crni luk, gleda najnoviju epizodu omiljene sapunske opere na svom kuhinjskom portabl televizoru i uz put plače - što zbog luka, što zbog srceparajućeg rastanka mladog zaljubljenog para (njoj je 25, a njemu preko 60). Sada je, međutim, „multimedijalna kuhinja" dobila sasvim novo značenje.

Pored toga što je zabavan, odlično koncipiran i napravljen, kuvar *MS Julia Child: Home Cooking With Master Chefs* je pre svega koristan, što je upravo ono čemu se uvek teži u toku stvaranja svakog enciklopedijskog CD izdanja. Iako se vodi pod pojmom „kuvar", ovaj kompakt disk je daleko više od toga. To je prava multimedijalna kuhinja u kojoj će vam vrhunski kuvari iz ekskluzivnih svetskih hotela i restorana demonstrirati pripremu nadaleko čuvenih specijaliteta za koje ste mislili da ih nikada nećete probati u „privatnoj režiji". Priprema svakog jela je obrađena do najsitnijih detalja: od korisnih stvari kao što su spisak potrebnih namirnica u zavisnosti od broja porcija, postupaka pripreme korak po korak, energetska vrednost i sl., pa sve do onih idiotskih (kako naoštriti nož, kako razbiti jaje itd.).





Naše domaćice treba da znaju da na ovom CD-u neće naći recepte za pečenog vola na ražnju, „deset s' lukom" ili škembiće. Za ove specijalitete će morati da konsultuju domaće izvore. Ukoliko ih, međutim, zanima nešto što izlazi iz okvira ustaljenih navika na polju ishrane, *MS Julia Child* zaslužuje da se nađe u njihovim kuhinjama. To je jedini CD čiji se sadržaj može pojesti.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio: „Espro"

OLYMPIC GOLD



Steven Pletikosic (YUGROP), bronze medalist in the small-bore rifle, prone event

Glavna parola olimpijskih igara kroz istoriju dugo je bila „Važno je učestvovati". Zbog političkih razloga osamdesetih godina parola je postala prevaziđena (neučestvovanje „Američkog bloka" u Moskvi i „Sovjetskog bloka" u Los Anđelesu), da bi danas svoje mesto ustupila novoj paroli „Važno je organizovati". Tako se na stogodišnjicu igara one ne održavaju u zemlji iz koje su potekle, Grčkoj, već u najmoćnijoj svetskoj finansijskoj sili Sjedinjenim Američkim Državama. Najpopularnije bezalkoholno piće današnjice, „Coca-Cola" i njen grad Atlanta, pokazali su se moćnijim od čitave jedne zemlje i sada već vekovne tradicije. Jugoslavija je bila najbliža organizovanju olimpijskih ugara (bar su nas tako zavaravali) 1992. godine. Tada su čelnici JOK-a proputovali uzduž i popreko čitavu planetu (na naš račun) i iz svakog mesta nam slali razglednicu sa uveravanjem kako su pridobili još glasova za našu kandidaturu. Svi znamo kako smo prošli na glasanju.



The Yugoslav men's gymnastics team that won the bronze



A model of the Olympic stadium in which the 1996 Atlanta Games will take place

U zajedničkom izdanju softverske kuće „SEA Multimedia" i trenutno možda najpopularnije svetske TV stanice „Discovery Channel" pojavio se CD koji se bavi i lepšom stranom olimpijskih igara, samim igrama. Obilje podataka iz stogodišnje istorije sportskih nadmetanja zadovoljiće veliku većinu korisnika CD-a, a jedinu zamerku imamo na mali broj fotografija (Jugoslavija je zastupljena sa samo osam fotografija, iako spadamo u trofejnije učesnike olimpijskih igara). Mogućnosti pretrage podataka solidno su izvedene i omogućavaju filtriranja kroz veliki broj parametara. Informacije o sportovima, učesnicima, osvajačima medalja... upotpunjene su i podacima o istorijatu, olimpijskom pokretu, olimpijskom muzeju, olimpijskim ceremonijama i simbolima, kao i o marketingu koji prate igre, politici i, naravno, medijima. Pravi CD u pravo vreme.

Goran KRSMANOVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"

CeDeTEKA

Baby come back

Na 40. međunarodnom sajmu tehnike primetan je povratak velikih svetskih imena, ali je i opšti utisak da je sve već viđeno i ispod željenog nivoa

Obnavljenje starih veza i stvaranje novih između domaćih kompjuterskih firmi i stranih proizvođača „sa imenom", bila je dominantna pojava na 40. međunarodnom sajmu tehnike održanom na Beogradskom sajmu od 6. do 11. maja. Najpopularniji vid saradnje između domaćih i stranih partnera bila je distrubucija i preprodaja. Do otvaranja pravih ekspozitura, generalnih zastupništava velikih firmi, dakako, nije došlo. Pomalo neočekivano, na ovom malom, ali još uvek neosvojenom i nezasićenom tržištu prvi su se našli veliki: IBM, „Digital", „Sun Microsystems", „Silicon Graphics", „Apple", „Acer", „Daewoo", „Western Digital", „GoldStar"...

Odozgo na dole

Na etažu Hale 14 po prvi put se našlo mesta za štandove kompjuterskih firmi, s obzirom na to da je etaž ranije bio sve drugo do izložbeni prostor sa kompjuterima. Najzapaženiji je bio štand firme „SBS IBM Alliance" na kome se našla ponuda IBM-ovih PC-a *(Personal Computer 330)*, prenosivaca (*ThinkPad 760* serija), radnih stanica i servera. Posebno mesto zauzeo je „IBM"-ov *Internet Chess Server* za igranje šaha preko interneta iz serije *RS/6000*.

Beogradski „Cadmo" je predstavio porodicu *GoldStar Multimedia* monitora, sa dijagonalama od 14 do 20 inča. Monitori poseduju ekran sa smanjenom refleksijom ambijantalne svetlosti *(non glare)*, pojačalo i stereo zvučnike te digitalno podešavanje slike uz ostale standardne stvari (smanjenu radijaciju, i potrošnju energije). Pažnju je privukao 17-inčni model sa rezolucijom 1600 x 1280 koja se osvežava frekvencijom 60 Hz, sa tačkom prečnika 0,26 mm i nešto nižom cenom. Monotoniju razbija i ponuda OKI-jevih štampača koji su jeftiniji od „Epsonovih" matričnih i „Hewlett-Packardovih" laserskih štampača, a po rezultarima su im vrlo slični.



GoldStar 17-inčni multimedijalni monitor

U prizemlju Hale 14 bilo je mnogo živopisnije, bučnije i atraktivnije. Pažnju posetilaca privlačila je glasna muzika koja je dopirala iz „Sonyjevog" stereo sistema i pregršt novih animacija firme „Pixel" koje su se vrtele na *Sony Wide Screen* televizorima i video zidu.

U prolazu nam nije promakla vitrina sa novim EIDE diskovima na štandu firme „Micro", koja je izložila najnoviju seriju *AC* poznatog proizvođača hard diskova „Western Digitala". Diskovi su kapaciteta od 850 MB do 2,5 GB koji, sem što podržavaju PIO mod 4 i transfer do 16,6 MB/s (modeli *AC3xx00)*, poseduju i SMART tehnologiju samonadgledanja, analize i izveštavanja o greškama.

Lepotice i zveri

Na veleiepnom štandu firme „SAGA Systems" našlo se nekoliko velikih imena: APC, „Acer", i „Sun Microsystems". Pomenuti APC je od ranije poznat po svojim UPS sistemima za neprekidno napajanje energijom, različite snage i inteligencije. Tu se posebno izdvaja model *Back-UPS Pro 650* koji je potpuno *Windows 95 Plug&Play* kompatibilan. „Acer" je bio zastupljen šarenolikom ponudom pentijumskih PC sistema, od prenosivih *Note 350C* i *950C*, preko multimedijalnog i „Internet ready" računara *Aspire*, do radnih stanica *Power* serije i *Altos* dual pentijumskih servera takta 133 MHz sa *hot-swap* SCSI diskovima.

"Sun Microsystems" je bio zastupljen nešto starijim, ali izuze-



Model iz Western Digitalove AC serije EIDE diskova

tno snažnim modelima servera i nekoliko radnih stanica. Centralno mesto zauzeo je ogromni 32-bitni RISC server *SPARCcenter 2000E* sa dva *MicroSPARC II* procesora sa skromnijim taktom od 85 MHz i 128 MB memorije.

Čast 64-bitnih servera branio je *Ultra Server 1* sa *UltraSPARC* procesorom na taktu od 143 MHz i 64 MB memorije, koji je za potrebe Sajma bio opremljen *Turbo GX* grafičkom karticom i 16-inčnim Sony monitorom. Od 32-bitnih radnih stanica videli smo stariji *SPARC Station 5* sa *MicroSPARC II* procesorom sa povišenim taktom od 110 MHz i 96 MB memorije, i noviju *Netra i* „Internet ready" verziju iste mašine sa trostruko manje memorije. Iza kulisa bio je skriven stari dobri *SPARC Station 2* koji je služio kao *Oracle* server za sve prezentacije koje su se odvijale na nekoliko mašina istovremeno. Videli smo i kompletno rešenje za Internet provajdere realizovano pomoću *Sun HTTP Web* i *Oracle 7 Web Servera* te *Java Beta 2* kompajlera i interpretera uz *Netscape 2.0* Web pretraživač za SPARC i *Windows 95* platforme.

Preko jednog 28,8 Kb/s *Sportstera* i sajamskih telefonskih linija ostvarena je direktna veza sa Internetom, doduše spora i neupotrebljiva zbog loše telefonske infrastrukture. Ipak smo imali zadovoljstvo da vidimo prezentaciju „Suna" na Internetu (http://www.sun.com) što je bila prijatna promena među mnogobrojnim prezentacijama koje su se odvijale sa lokalnih diskova.

Središte zbivanja na štandu „Meridiana" bilo je oko DTP konfiguracije bazirane na *Apple PowerMac 7100* platformi (*PowerPC 601*, 66 MHz, 56 MB RAM) opremljenoj SCSI *Baracudaom* od 2,4 GB, *Iomega Zip* drajvom i *Pinnacle Micro Tahoe 230* optičkim diskovima, „Appleovim" dodacima *Color One* skenerom, *Color Laser Writer 12/600* laserskim štampačem u boji i *QuickTake* digitalnom foto-kamerom. Videli smo i *Radius ProofPositive* štampač, *Agfa Arcus II* skener sa mogućnošću skeniranja providnog materijala itd. Posebnu pažnju privukao je prezentacioni *touch* terminal sa ekranom osetljivim na dodir koji je pokretala jedna *Amiga 1200*, što je mnoge iznenadilo.



Računar iz atraktivne serije Acer Aspire

Zemunski „Digit" je ostvario saradnju sa firmom „Digital Equipment" za preprodaju modela *Alpha* generacije. Bogatu ponudu radnih stanica i servera predstavljalo je nekoliko modela na čelu sa vrhunskim serverom *Alpha Server 8400 5/300*. Ovaj server koji ima potencijal da naraste u superkompjuter, nosi popularni nadimak „Turbo Laser". Višeprocesorski sistem sa četiri 64-bitne RISC *Alphe* na 300 MHz, može primiti do 12 procesora, bio je opremljen sa 4 GB memorije koja se može proširiti do 14 GB. Maksimalno proširen *Alpha Server 8400 5/300* može ostvariti fantastičnu brzinu od 7,2 GFLOPS-a (milijardi operacija sa pokretnim zarezom u sekundi), a poseduje impresivne mogućnosti proširivanja (144 PCI slotova i 10 TB prostora na diskovima).

Izdvajamo i „Sigraf" iz Niša sa *Indigo 2* i *Indy* grafičkim radnim stanicama „Silicon Graphicsa", beogradski „Gama Electronics" koji je tokom čitavog sajma preko jednog PC-a imao puni Internet. „Digitalni foto-studio Kokar" koji je posle premijere na sajmu „Drupa" u maju 1995. nabavio kompletan studio za digitalno fotografisanje. Izloženi sistem podržava izlazni format do 30 x 40 cm u rezoluciji 300 dpi, uz brzu obradu i zaobilaženje procesa razvijanja i skeniranja fotografija, idealan je za štamparsku industriju i pripremu ilustrovanih publikacija i kataloga industrijskih proizvoda.

Ispod očekivanja

Ovogodišnji Sajam nije se mogao pohvaliti masovnošću i velikim odzivom izlagača i posetilaca, Internetom na svakom štandu, oštrom konkurencijom na polju multimedije i povoljnih PC sistema.



Sun SPARCcenter 2000E

Nedostajali su i zabavni softver i hardver (čast izuzecima), sistemi za nelinearnu montažu. Očekivao se i otvoreniji pristup korisnicima, a ne samo firmama i profesionalcima.

Inače, veoma nepovoljni uslovi zakupa izložbenog prostora na sajmu odvratili su mnoge firme od učešća, a neke i nagnalo da se u istom periodu okrenu neki alternativnim prostorima i da se uz ista ulaganja predstave na znatno kvalitetniji način.

Nikola STOJANOVIĆ

Digitalna fotografija

Bez filma i skeniranja

Primer foto-studija američke kompanije „Robinsons May" pokazuje kako se upotrebom profesionalnih digitalnih foto-kamera i kompjutera skraćuje put od snimka do pripreme za štampu i istovremeno smanjuju troškovi

Korporacija „May Company" nalazi se u grupi pet najvećih trgovinskih korporacija u Americi. Sastoji se iz osam manjih kompanija, lanaca robnih kuća od istočne do Zapadne obale Amerike. Svaki od ovih osam lanaca ima od 30 do 50 robnih kuća (svaka veličine naše „Beograđanke"), a ponaosob svaki lanac ima svoje reklamno odeljenje sa oko 150 zaposlenih uz modna i produkt studija.

„Robinsons May" je najveći i najuspešniji lanac robnih kuća koji pokriva područje Kalifornije, Nevade i Arizone. Njihov studio zapošljava šest fotografa, šest stilista, šest asistenata stiliste i šest asistenata fotografa. Godišnje se uradi oko 15000 snimaka, što je veoma mnogo čak i za američke uslove. Princip rada je takav da svaki fotograf ima dva ili tri seta (dve ili tri kamere, dva ili tri seta rasvete...), tako dok fotograf radi na jednom setu, njegov stilista priprema sledeći snimak, a asistent stiliste priprema robu (pakuje u kutije, otpakuje, pegla...).

Ono što se snimi u ovom studiju objavljuje se svakodnevno u „LA Timesu", novini kao što je „Politika", ali obima otprilike sedam dnevnih izdanja „Politike". „May Company" svakodnevno zakupljuje dve do pet celih stranica „LA Timesa". Pored ovoga, godišnje izdaje 60 kataloga (svaki sa po 30 do 70 stranica), koji se šalju poštom svim registrovanim kupcima. Snima se sve od nakita, kozmetike, obuće, garderobe, elektronike, pa do nameštaja. Za nameštaj postoje dva posebna ogromna studija sa kompletnim dekorom i rekvizitima.

Prelazak na digitalno

U vreme dok je snimano na filmu korišćene su „Sinar" kamere sa filmom formata 4 x 5 inča (9 x 12 cm u Evropi). To su profesionalne kamere velikog formata koje omogućavaju maksimalnu kontrolu nad snimkom - kontrolu perspektive i oštrine. Takođe, korišćena je fleš-rasveta (blicevi velike snage).



Ideja da se pređe na digitalnu fotografiju javila se zbog velike potrošnje filma i polaroida. Prema podacima iz kompanije „Polaroid", studio „Robinsons May" kompanije bio je najveći potrošač polaroida na Zapadnoj obali. Mesečno je trošeno i po 15000 dolara za film i polaroid, bez razvijanja. Tročlani tim (u kojem se našao i autor ovog teksta) dao je sebi u zadatak da ispita šta sve postoji u domenu digitalne fotografije na tržištu da bi se nešto od toga eventualno koristilo u ovom studiju. Normalno, iz korporacije je dobijeno zeleno svetlo za ovaj poduhvat.

Ideja je bila da se napravi digitalni sistem koji bi omogućavao da se radi na najsličniji mogući način na koji je rađeno sa filmom, što će reći da se koriste iste „Sinar" kamere. Za vašu informaciju, verovatno ste upoznati sa foto-kamerama tipa „Nikon", „Canon" ili „Hasselblad". Te kamere koriste mnogo manji format filma - „Nikon" i „Canon" koriste 35-milimetarski film ili „Lajka" *(leica)* format (format filmske trake), a „Hasselblad" koristi *roll* film formata 6 x 6 cm.

Ove kamere imaju fiksnu poziciju objektiva i filma. „Sinar" i ostale kamere tzv. velikog formata (kao što su „Linhof", „Horseman", „Cambo", „Toyo"...), koriste prednosti već pomenutog formata 4 x 5 inča, a ono što je najvažnije, između ploče koja nosi objektiv i ploče koja nosi film ili mat staklo za kadriranje nalazi se kožni meh koji pomoću mehanizma za pokretanje omogućava promenu ugla između ravni filma i objektiva, što utiče na promenu perspektive i oštrine. Naprimer, ako se slika kutija ili zgrada može se postići da se ne dobije oblik romba nego pravougaonika.

Sa testovima je započeto krajem 1993. godine. Testirano je sve što je tada postojalo na tržištu. Generalno govoreći, digitalne kamere se mogu razvrstati u dve grupe: kamere sa fiksiranim CCD čipom i kamere skener tipa.

Kamere sa fiksiranim CCD čipom

Testirane su kamere „Leaf" i „Ken Image". Ove kamere su bazirane na statičnom CCD *(Charge-Coupled Device)* čipu. Ekspozicija se obavlja kroz tri RGB filtera (crveni, zeleni i plavi), te su potrebne tri kratke ekspozicije za svaku boju, da bi se dobio kompletan kolor snimak. Velika prednost ovog tipa kamera je ta što je moguće koristiti fleševe, tradicionalnu fotografsku rasveru, čime su mnogi studiji već opremljeni. Veliki nedostatak je taj što je skoro nemoguće koristiti već objašnjene prednosti kamera velikog formata i njihovih objektiva. Naime, dijagonala formata koji se koristi u kameri određuje žižnu daljinu normalnog objektiva (normalni objektiv - objektiv koji po svojim karakteristikama, vidnom uglu i sl. odgovara karakteristikama ljudskog oka). Za kamere formata 35 mm to je objektiv od 50 mm, za 6 x 6 cm format to je objektiv od oko 80 mm, a za format 4 x 5 inča, tj. 9 x 12 cm to je objektiv od oko 150 mm. Žižna daljina određuje razmak između objektiva i filma. S obzirom da fizička veličina CCD čipa predstavlja veličinu formata filma, u ovom slučaju to je izuzetno mali format, a to ograničava izbor objektiva na one sa veoma kratkom žižnom daljinom. Kratka žižna daljina dalje uslovljava veoma mali razmak između ravni filma i objektiva, a to predstavlja problem za bilo kakvo pomeranje, nagibe i promene uglova između ovih ravni. Takođe, objektivi tako malih žižnih daljina se zovu širokougaoni objektivi, imaju potpuno drugačije optičke karakteristike i često unose neželjene efekte (kao što su promena perspektive i „bačvljenje" po ivicama snimka).

Pored ovih problema na prezentaciji „Leaf" kamere sistem filtera koji se nalazi ispred objektiva i koji rotira za svaku od tri ekspozicije nije radio kako treba i odavao je utisak nedovršenog projekta. Kako smo saznali kasnije, ovaj problem je rešen i sistem filtera je usavršen.

Kamere skener tipa

Testirane su danska *Phase One*, i američka *Dicomed* kamera. U vreme testiranja *Phase One, Dicomed* nije imao još spremnu kameru. *Phase One* je po svojim karakteristikama najviše odgovarala potrebama „Robinsons May" studija. Sama kamera po svom izgledu najviše podseća na regularnu Polaroid kaseru ili film kasetu od 4 x 5 inča, koja se ugura u „Sinar" kameru ispred mat stakla. Zbog puta koji CCD čip prelazi, ova kamera predstavlja virtualni format 4 x 5 inča, što omogućava korišćenje uobičajenih objektiva kao i uobičajenih tehnika snimanja i komponovanja.

Druga velika prednost ove kamere je ta što proizvodi fajlove veličine do 105 MB bez interpolacije, a što predstavlja veličinu imidža od 423 x 610 mm pri 300 dpi. Koliko nam je poznato, kod „Leaf" kamere veličina imidža je oko 12 MB bez interpolacije, što se svakako ne može porediti sa onim što daje *Phase One*.

Rasveta

Mana ovog tipa kamera je ta što je potreban potpuno nov tip rasvete, jer se ekspozicija, tj. vreme trajanja snimanja, kreće i do deset minuta za najveće imidže. Kvalitet i intenzitet svetla mora da bude potpuno konstantan i nepromenjen za sve vreme eksponiranja. U protivnom, svaka promena svetla je zabeležena na snimku u vidu digitalnog šuma *(digital noise)*. Zbog svega navedenog, neophodna je HMI rasveta koja je *flicker-free* (bez promena). Ova rasveta se već duži niz godina koristi na filmu i televiziji. Balansirana je kao dnevno svetlo i ima mnogo snažniji osvetljaj u odnosu na *Tungstren* (halogenu) rasveru.

U vreme testiranja prve *Phase One* kamere su bile veoma neosetljive na svetlo u poređenju sa filmom, međutim nedavno je danska kompanija „Photo-Phase" je izbacila na tržište veoma unapređenu verziju *Phase One Plus*, koju karakteriše veoma kratko vreme

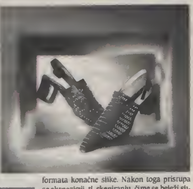


eksponiranja kao i veća osetljivost na svetlo (oko četiri puta osetljivija od prethodnog modela), a što omogućava upotrebu višestruko jeftinije Tungstren rasvete.

Hardver i softver

Svaki fotograf ima radnu stanicu sačinjenu od kompjutera *Power Macintosh Power PC* (u početku modeli 7100 i 8100, a sada 8500). Svaki kompjuter je opremljen sa 148 MB RAM-a, internim diskom od 500 MB, eksternim hard diskom *Quantum Grand Prix* od 4,3 GB, optičkim drajvom od 1,3 GB, Apple, SONY ili Radius monitorima od 17 ili 20 inča, uz odgovarajuću grafičku karticu. Za bekap se koriste DAT uređaji, a za probne otiske Kodak XLS 8600PS *dye sublimation* printer. Kamera *Phase One* nalazi se u SCSI lancu.

Softver koji se koristi za snimanje dolazi uz *Phase One* kameru i veoma je jednostavan za upotrebu. Nakon *previewa* prikazana je slika u niskoj rezoluciji i omogućene najjednostavnije manipulacije, kao što su podešavanje game i tonskog opsega, kao i kadriranje i određivanje



formata konačne slike. Nakon toga pristupa se ekspoziciji, tj. skeniranju, čime se beleži slika na hard disku. Snimak je sačuvan u željenom formatu *TIFF PhotoPhase* (36-bitni RGB) ili *TIFF Photoshop* (24-bitni RGB). Ukoliko se u preferencama odredi, snimak se automatski otvara u *Photoshopu*. Sve u svemu, upotreba ovog softvera je ograničena samo na beleženje snimka, dok je prava manipulacija i retuš ostavljen za *Photoshop 3.0.5*.

Značajne uštede

Nakon testiranja, „Robinsons May" studio se odlučio za *Phase One* kamere i HMI rasvetu, što se pokazalo kao ispravan korak. U prvoj fazi opremljena je polovina studija, a nakon uspešnih godinu dana i druga polovina. Na osnovu iskustva i prema instrukcijama iz ovog srudija, trenutno se oprema preostalih sedam studija „May" korporacije.

Cela operacija prelaska na digitalnu tehnologiju se procenjuje na nekoliko miliona dolara za sve studije, ali se povratak uloženih sredstava očekuje za oko godinu do dve. Osnovna ušteda nije samo u nedostatku filma, polaroida i razvijanja, već je i cena pripreme za štampu smanjena na minimum, jer je izostavljena stavka skeniranja.

Vladimir SIMOVIĆ

Autor je profesionalni fotograf zaposlen u „Robinsons May" studiju „May" korporacije u Los Anđelesu



Šta se dešava sa Amigom?

Hod u budućnost

Po kupovini „Commodorea" od strane „Escoma" niko nije mogao sa sigurnošću da kaže šta će biti sa Amigom ali, na sreću, dolaze bolji dani

Nakon kupovine, „Escom" je Amigu odvojio u posebnu firmu „Amiga Technologies" (AT), a zatim postepeno obnovio proizvodnju i ponudio neke novine. Tako sada *Amiga 4000T* dolazi sa ugrađenim SCSI II kontrolerom koji postiže brzine do 10 MB/s, a kupac može da bira između procesora 68040 na 25 MHz i 68060 na 50 MHz.

Tu je i novi monitor M1438S od 14 inča koji se odlično uklapa uz Amige. Podržava MPR II standarde u pogledu zračenja, ima tačku veličine 0,28 mm i maksimalnu rezoluciju od 800 x 600 bez interlejsa i 1024 x 768 sa interlejsom. Što je najvažnije, ovaj monitor prima video signal horizontalne frekvencije od 15 do 40 KHz i vertikalne od 45 do 90 Hz, tako da će njegovi vlasnici moći da vide sve Amigine rezolucije, a ujedno da ga koriste uz PC ili video. M1438S ima ugrađeno stereo pojačalo i dva zvučnika, a postoji i verzija ovog monitora sa dijagonalom ekrana od 15 i 17 inča.

Da AT prati tržište najbolje govori A1200 koja je se prodaje u kompletu sa hard diskom od 270 MB, modemom i softverskim paketom *Amiga Surfer* kao kompletno rešenje za Internet. Po slikama može da se vidi da je softver potpuno urađen u Amiga stilu i da je krajnje korisnički orjenusan.

Samrtni ropac?

I ostali proizvođači hardvera i softvera pratili su AT, tako da su počele da se pojavljuju nove verzije programa i novi hardverski dodaci. Najviše se ističe „Phase 5" koji je izbacio *Blizzard 1260*, karticu sa M68060 za A1200 i prototip *PowerPC* ploče za A4000. „Phase 5" najavljuje i *PowerPC* za A1200. Na slici je prototip *PowerPC* kartice za A4000 sa „Kompjuter šoua '95", održanog u Nemačkoj prošlog novembra.



PowerPC kartica firme „Phase 5" za Amigu 4000

AT-ovi planovi su isto tako usmereni u pravcu RISC procesora, pa se prve *PowerPC* Amige očekuju do jeseni sledeće godine. Na ovaj način bi Amiga dobila novi, snažniji procesor koji ima podršku velikih firmi kao što su IBM, „Motorola" i „Apple". Poznate Amigine prednosti bi trebale da još bolje izgledaju ukombinovane sa snagom *PowerPC* procesora, a kada se na to doda i veliki broj operativnih sistema koji postoje za *PowerPC kompjutere* (razne verzije UNIX-a, *Windows NT*, *MacOS*, a u budućnosti i *OS/2*, *SunSoft Solaris*), mogućnosti primene Amige se uveliko proširuju. Pored toga, za *PowerPC* kompjutere postoji *Soft-PC* i *SoftWindows* koji emuliraju 486 sistem sa *Windowsom* tako da, kada se pojave *PowerPC* Amige, postoji mogućnost da će se u jednom od prozora *Workbencha* vrteti i Windows programi. *PowerPC* nadgradnju za A4000, AT razvija u saradnji sa „Phase 5" i očekuje se da bude u prodaji do kraja godine.

Amiga Walker

Slična nadgradnja predviđa se i za novi Amigin projekat pod radnim imenom „Walker" koji je nedavno predstavljen na CeBIT-u u Hanoveru. Po pitanju tehničkih karakteristika prototip nije pokazao ništa revolucionarno, ali je doneo novine kojima se prosečan korisnik odavno nadao. U *Walkeru* kuca 68EC030 na 40 MHz, ima ugrađen časovnik realnog vremena, ostavljeno je mesto za FPU i dolaziće sa 4 MB FAST i (verovatno) 2 MB CHIP RAM-a. AT se najverovatnije odlučio za 68EC030 zbog niže cene u odnosu na 68030, kao i iz razloga što *AmigaOS* još nema podršku za MMU.

Na osnovnoj ploči se nalaze dva SIMM podnožja, tako da će korisnik jednostavno moći da proširi svoju Amigu do maksimalnih 96 MB. Na sredini ploče se nalazi univerzalni slot koji je podeljen na dva dela. Detalji o slotu još nisu poznati, ali se pominje da će moći da primi procesorsku i video karticu ili da se na njega dodaju *Zorro* ili PCI slotovi.

Walker će koristiti standardni PC I/O čip tako da će nova Amiga imati EPP *(Enhanced Parallel Port)* koji može da ostvari brzine od 0,5 MB/s do 2 MB/s, brzi serijski port, disk kontroler za standardni PC flopi disk drajv, kao i EIDE interfejs na koga se priključuju hard disk i četvorobrzinski CD-ROM koji su deo standardne konfiguracije. Veličina hard diska će zavisti od cena na tržištu u vreme pojavljivanja nove Amige.

Ono što je posebno interesantno je da AT namerava da prodaje i same matične ploče koje su standardne PC veličine, tako da će kupac moći da je smesti u PC kućište i da konfiguraciju odabere prema svojim potrebama. Promene u grafici i zvuku u odnosu na ranije modele nisu predviđene. Nova Amiga će imati *AmigaOS* 3.2 u čipovima od 1 MB ROM-a, koji se u odnosu na 3.1 (3.0) neće puno razlikovati. Ima će ispravljene neke bagove, podršku za novi hardver (EIDE interfejs), FFS sistem će moći da radi sa hard diskovima preko 2 GB i slično.



Amiga Walker

AT bi želeo da *Walker* bude univerzalni kućni kompjuter koji će moći da zadovolji sve korisnikove želje po pristupačnoj ceni koja bi bila manja od 1000 USD za kompletnu konfiguraciju. Prvi modeli se očekuju početkom jeseni.

Svako vuče na svoju stranu

U međuvremenu AT je kupljen *(da li? - prim. ur.)* od strane „VIScorpa" koji najavljuje dalji razvoj Amige, kao i primenu Amigine tehnologije u svojim proizvodima. U „VIScorpu" osim PowerPC procesora pominju i razgovore sa DEC-om o ugradnji *Alpha* procesora, pa ostaje da se vidi kakva će biti krajnja odluka.

„Phase 5" se zbog toga odlučuje za sopstveni *Amiga OS* kompatibilan kompjuter sa impresivnim karakteristikama. Tu je *PowerPC 603e* na 120 MHz, 16 MB RAM-a, SCSI hard disk od 1 GB, četvorobrzinski CD-ROM, 24-bitna grafika rezolucije 1600 x 1200 sa frekvencijom osvežavanja od 72 Hz i podrškom za MPEG i 3D efekte, kao i neke druge specijalne funkcije. Kompjuter bi trebalo da ima audio ulaz i izlaz CD kvaliteta, kao i podršku za umrežavanje. Očekuje se u prvoj polovini sledeće godine, po ceni od 3000 DEM.

Opet iščekivanje

Fanovima Amige ostaje da čekaju nove RISC procesore koji će predstavljati za Amigu povratak u budućnost i da se nadaju da će ih AT u budućnosti više iznenađivati tehničkim novinama, nego dizajnom. Srećnici koji imaju pristup Internetu, najnovije informacije o Amigi mogu da dobiju na sledećim lokacijama: http://www.amiga.de („Amiga Technologies"), http://www.vistv.com („VIScorp") i http://www.phase5.de (Phase 5).

Mirko RISTIĆ
(mristic@afrodita.rcub.bg.ac.yu)

UPS (uninterruptible power supply) - neprekidno napajanje

Zaštitite se dok nije kasno

U svetu se kaže da postoje dva tipa kompjuterskih korisnika: oni koji su izgubili podatke usled problema sa napajanjem – i oni koji će ih tek izgubiti...



Istraživanje koje je sproveo IBM pokazuje da se kompjuteri više od 120 puta u toku meseca susretnu sa problemom strujnog šoka. Posledice ovoga su mnogobrojne: od „bezazlenog" trenutnog problema sa monitorom, preko blokiranja tastature, pregorevanja kontrolera do dramatičnog, potpunog gubitka podataka uz oštećenje esencijalnih komponenti računara. Uzrok ovakvim problemima leži u koncepciji izvora električne energije, a verovatnoća da se ovaj problem reši je, blago rečeno, nikakva. Primera radi u SAD se 1960. godine trošilo 2,3% nacionalnog dohotka na električne izvore i instalacije, a danas samo 1% (podatke za našu zemlju bolje da ni ne iznosimo). Iz ove činjenice se jasno vidi da ukoliko želimo da sprečimo „nezgode" moramo sami nešto da preduzmemo.

Ilustracije radi, uzroci gubitka podataka u SAD i zemljama razvijenog sveta, po istraživanju koje je nedavno objavljeno, izgledaju ovako: 45,3% nestanci struje; 9,4% udari groma; 8,2% požari ili eksplozije; 8,2% greške u softveru; 6,7% poplave ili druga oštećenja uzrokovana vodom; 5,5% zemljotresi; 4,5% pad računarske mreže *(network)*; 3,2% ljudski faktor (namerni ili nenamerni); 2,3% hardverske greške; 6,7% ostali problemi.

Naša ilustracija jasno pokazuje da prva dva mesta zauzimaju nestanci ili padovi (skokovi) napajanja ili pak udari groma. Sistemi zaštite su zaista brojni, ali pre nego što se odlučite kakav sistem zaštite je vama potreban (s obzirom da su za naše uslove ovakvi uređaji relativno skupi) treba dobro da razmislite o sledećim činjenicama.

Ukoliko koristite računar na kome ne može doći do gubitka podataka, ili su oni izuzetno mali (radite sa podacima koji se odmah snimaju i bekapuju), vama je dovoljno da nabavite neki od stabilizatora napona i „zaštitnika od groma". Međutim, ukoliko korisrite računar čiji se proces može prekinuti, ili operativni sistem zahteva proceduru obaranja (tipa Windowsa ili mrežnih servera) onda vam je neophodan uređaj za neprekidno napajanje - popularni UPS.

Ukratko rečeno, UPS uređaji su tu da pruže dve osnovne zaštite: stabilno napajanje, bez skokova i padova i neprekidno napajanje, to jest da, u slučaju gubitka električne energije oni, zahvaljujući svojim akumulatorima (koji su uglavnom NiCd - nikl-kadmijumski) postaju izvori električne energije. Zavisno od svoje snage, oni mogu da „izdrže" oko pet minuta što je sasvim dovoljno da se regularno ugasi računar ili pak, ukoliko postoji automatika, da se taj proces sam izvede

Zaštita kućnih računara

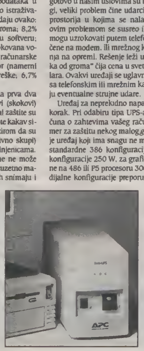
Kvalitet kućišta, ili bolje rečeno napajanja u kućištima, koja se ugrađuju u današnje personalce je zaista nesporan. Da nije tako, mi obični smrtnici ne bismo sastavili ni jedan jedini sat mirnog rada na računaru. Padovi napajanja pogotovo u našim uslovima su izuzetno česti. Drugi, veliki problem čine udarci gromova u blizini prostorija u kojima se nalaze kompjuteri (sa ovim problemom se susreo i BBS Politika) koji mogu uzrokovati putem telefonske linije priključene na modem, ili mrežnog kabla velika oštećenja na opremi. Rešenje leži u nabavci „zaštitnika od groma" čija cena u svetu ne prelazi 50 dolara. Ovakvi uređaji se uglavnom kače paralelno sa telefonskim ili mrežnim kablom i kompenzuju eventualne strujne udare.

Uređaj za neprekidno napajanje bi bio sledeći korak. Pri odabiru tipa UPS-a morate voditi računa o zahtevima vašeg računara. Tako naprimer za zaštitu nekog malog *green* PC-a dovoljan je uređaj koji ima snagu ne manju od 130 W, za standardne 386 konfiguracije 170 W, za 486 konfiguracije 250 W, za grafičke stanice bazirane na 486 ili P5 procesoru 300 W, a za multimedijalne konfiguracije preporučena snaga je 400 W. Sa adekvatno odabranom snagom UPS-a pod standardnim opterećenjem, nakon pada električne mreže računar nastavlja sa radom nekih pet do osam minuta. Nakon toga zavisno od kvaliteta UPSa moguće je da sam uređaj za neprekidno napajanje, uz adekvatnu hardversku i softversku podršku, bezbedno „obori" računar (takozvani SmartUPS) i nakon ponovnog dolaska struje on ga pali i vraća u prvobitno stanje, ili ukoliko su u pitanju obični UPSevi onda je po isteku vremena efekat isti kao i kod nestanka struje. Naravno, od trenutka pada mreže UPS počinje da vam daje zvučne signale koji se skraćuju i time vas obaveštava koliko još možete da radite. Kada se začuje neprekidni ton vreme je blizu isteka. Savremeniji uređaji imaju na sebi i indikatore napunjenosti u vidu LED dioda ili čak LCD displeja.

Zaštita servera

Problem sa zaštitom mrežnih servera je zaista veliki i bazira se na činjenici da se na prosečnom serveru na hard disku stalno vrši pisanje i čitanje podataka - proces koji nije poželjno „nelegalno" prekidati. Nestanci napajanja upravo čine to, a posledice su veoma jasne - od gubitka podataka do kvara diskova. Zavisno od broja diskova i zahteva samog kućišta u koje je smešten server preporučene snage se kreću od 450 W do 2250 W. Preporučljivo je da uređaji budu iz generacije SmartUPSeva, kako bi sami u slučaju nestanka energije mogli da obore server i po dolasku da ga ponovo podignu.

Vrlo je bitno da pri odabiru UPS-a za servere proverite da li je on podržan i testiran od strane proizvođača mrežnog softvera. To se vrlo lako vidi na osnovu „markica" koje se nalaze na pakovanju ili uputsvtu za korišćenje. Proizvođači uređaja koji su odobreni i testirani od strane proizvođača mrežnih aplikacija, na zahtev kupca isporučuju i softver za željeni mrežni operativni sistem.





* * *

Bez obzira da li koristite jeftin računar (ako takav u našim uslovima i postoji) i da li ga koristite za igru ili ozbiljan posao, naš savet je veoma jednostavan - zaštitite se. Cene UPS-ova van naše zemlje počinju već od 200 DEM, a šteta koju mogu da spreče je nemerljiva.

Rejša JOVIĆ

Genius ColorPage-SP

Kolorni skener A4 formata za poluprofesionalnu upotrebu

Kada su u pitanju relativno jeftini stoni *(flatbed)* skeneri, na našem tržištu su već godinama uglavnom poznati modeli „Hewlett-Packarda" *(2C, 2CX, 3CX, 4CX...)*, sa kojima je i autor ovog teksta do sada imao iskustva. Upravo zbog toga, bilo je zanimljivo isprobati skener koji ne potiče iz HP-a, a koji može biti jednako upotrebljiv za isti posao.

„Geniusov" *ColorPage-SP* se pokazao kao dostojan rival. Ovaj RGB kolorni skener skeniranje obavlja u jednom prolazu *(SP = Single Pass)*, a optička rezolucija je 300 x 600 tpi (horizontalno i vertikalno), sa hardverskom interpolacijom na 600 x 1200 tpi. Na računar se priključuje preko SCSI interfejsa. Uz skener dolazi odgovarajuća „kvazi" SCSI kartica, a za bolje rezultate (tj. veću brzinu transfera podataka u računar) poželjno je koristiti pravi SCSI kontroler.

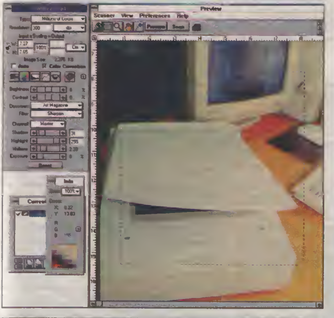
Instalacija je krajnje jednostavna. Kartica se ubacuje u slobodan slot računara, a na karticu ide kabl do skenera. Na donjem delu je zavrtanj koji služi za „zaključavanje" skenera, tj. fiksiranje mehanizma tokom transporta. Nakon otključavanja i priključenja na gradsku (ili seosku) električnu mrežu, *ColorPage-SP* je spreman za rad - nedostaje još samo softver koji će ga pokrenuti.

Ono što je zanimljivo kod ovog skenera je da se original stavlja na staklo skenera naopačke, tako da levi gornji ugao originala ide na prednji levi ugao skenera, što je sitnica na koju se ipak brzo navikne.

Iako se uz skener dobija nekoliko programa osrednjeg kvaliteta (za obradu slike, optičko prepoznavanje teksta i izradu prezentacija), glavno parče softvera je univerzalni TWAIN drajver koji će omogućiti da *ColorPage-SP* koristite iz bilo kog Windows programa koji podržava TWAIN uređaje.

Opcije programa za skeniranje su manje-više standardne. Od korisnika se očekuje da izabere vrstu originala: crtež (dve boje: crna i bela), fotografija (sive nijanse) ili kolor fotografija (16 miliona boja). U prozoru *Preview* pojavljuje se probni sken ubačenog originala. Deo radne površine skenera (koja je inače 216 x 297 mm), moguće je prikazati i detaljnije *(Zoom)*, koliko je to dozvoljeno rezolucijom ekrana i veličinom *Preview* prozora. Zanimljivo je da takozvani *Full Page Preview* ostaje sačuvan i posle *Zooma*, tako da nije potrebno ponovo raditi *Preview* da biste videli čitavu stranicu.

Kao i obično, Slobodan POTIĆ je „ovekovečio" uređaj, a onda smo fotografiju stavili u skener...



Pre samog skeniranja potrebno je podesiti veličinu skenirane slike u odnosu na original (od 10 do 800%). Moguće je napraviti tonske korekcije nad slikom: pored osvetljenja i kontrasta, podešava se raspon od najtamnijih do najsvetlijih tonova *(Shadow* i *Highlight)* i način generisanja svih tonova između *(Midtone)*, istovetno parametru *Gamma* u drugim programima. Kod skeniranja kolora ove parametre je moguće podešavati posebno za svaku kolornu komponentu (R, G i B). Pored toga, program poseduje i automatsku korekciju boja *(Color Correction)*, koja radi sasvim zadovoljavajuće.

Poredeći softver koji služi za skeniranje sa, naprimer, programom *DeskScan* koji dolazi uz „Hewlett-Packardove" skenere, čini se da je znatno većih mogućnosti. Pre svega, moguće je pri samom skeniranju upotrebiti neki od standardnih filtera *(Sharpen, Unsharp Mask, Blur, Edge Enhancement, Emboss...)*, koje bi inače koristili iz *Photoshopa* ili nekog drugog programa za obradu slika. Tu je i vrlo korisna opcija za skidanje „moare" *(moire)* efekta koji se javlja pri skeniranju već rastriranih reprodukcija (iz časopisa, naprimer), pri čemu se najbolji rezultati dobijaju kada se što preciznije navede gustina rastera koja je korišćena na originalu.

Program poseduje i nekoliko zanimljivih opcija koje bi korisniku trebalo da olakšaju rad sa originalom pre nego što se odluči na finalno skeniranje. Naprimer, predeo oko izabranog dela *Preview* slike može se zatamniti kao da se gleda kroz tamno staklo *(Smoked Glass Background)*. Dalje, kursor može imati oblik ukrštenih linija koje se protežu čitavom visinom i širinom slike, što je vrlo zgodno za precizno određivanja izreza koji nas interesuje, itd.

Nakon uzastopnog skeniranja većeg broja slika dešavalo nam se „pucanje" programa, tj. TWAIN drajvera. Pretpostavljamo da je problem u regularnom „vraćanju" memorije sistemu, što bi možda bilo bolje pod *Windowsom 95* koji bolje upravlja virtuelnom memorijom na disku.

U praksi se *ColorPage-SP* sasvim dobro pokazao. Česta boljka skenera ovog tipa je loše razlikovanje određenih boja (naprimer crvene i magente), što se postiže tek pažljivim kalibrisanjem i probnim radom. „Geniusov" skener je, čini se, upravo na ovom polju prilično jak - bez ikakvog podešavanja sasvim je dobro skenirao test-slike i obične reprodukcije i fotografije koje smo mu „poturili". Uostalom, sve slike objavljene u ovom broju, naročito u rubrikama „Hard/soft scena", „Test drive" i „Bonus level", skenirali smo na ovom skeneru.

Tihomir STANČEVIĆ

Proizvod je iz firme Genius Šutlić & Mikrodizajn

U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem računarskom tržištu. Ako smatrate da i vi u svojoj ponudi imate zanimljiv proizvod, javite se (telefon/fax: 011/322-0552, T. Stančević, E. Smajić). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče uslova.

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji firme „ŠUTLIĆ GENIUS" (486 DX4, 100 MHz, 16 MB RAM, Philips 14-inčni kolor monitor...). Zahvaljujemo se firmi „ŠUTLIĆ GENIUS" na sponzorstvu ove rubrike

Genius Easy Scroll

Veliki korak ka boljoj produktivnosti u Windowsu ili ...

Svakoga dana pojavi se po jedan novi, „revolucionarni" upravljački uređaj koji „će vam na neki način olakšati život". Tek se poneka slatkorečiva izjava sa kutije ili reklame iz časopisa, održi kao istinita posle probne vožnje. Ovog puta smo nabavili jednog miša sa izvrsnim preporukama (tipa „Zagospodarite umetnošću Windowsa"), proverili ga na delu a šta smo utvrdili, pročitajte u nastavku teksta.

Instalacija ovog miša u *Windows 95* nije po Plug&Play sistemu, iz prostog razloga što se reklamna stavka „100% Windows kompatibilno" odnosi na *Windows 3.x*. Potrebni DOS drajver za miša i poseban uslužni program za Windows sa proporatnim .DRV i .INI fajlovima su zapakovani u instalacioni fajlu na disketi. Pre instalacije poželjno je pročitati i propratni README fajl u kome je eksplicitno navedeno da pre nego što se softver u potpunosti instalira ne treba pomerati miša pod Windowsom, pa su za sve potrebne korake u instalaciji date kratice na tastaturi. SETUP će instalirati sve što je potrebno, čak će pokušati i da isključi prethodni drajver za miša, a vama ostaje da odete u Windows i pogledate utility program koji se automatski startuje.

Miš poseduje pet tastera, što će reći pored tri uobičajena i dodatni taster sa strane i roler - burence. Srednjem tasteru miša prepodešena funkcija je da otvori listu aktivnih taskova u Windowsu (kao <Ctrl>+<Esc>), a roleru tzv. „SmartScroll" koji pomeranjem burenceta goredole pomera i pokazivač miša u istom smeru po vertikali. Dugme sa strane podešeno je za prebacivanje između aktivnih aplikacija (kao



<Alt>+<Tab>), ali kao i sve na ovom mišu i to se može programirati za neku od egzotičnijih funkcija, kako samog Program managera tako i registrovanih Windows aplikacija. Najzanimljiviji deo na *EasyScroll* mišu svakako je roler kojim se lako skroluje sadržaj prozora po vertikali, odnosno po horizontali kada se kombinuje sa <Shift> tasterom. Za izbor opcija u meniju dovoljno je kursor pomeriti pomoću rolera i kliknuti pritiskom na roler dugme, a za povratak iz menija bez izbora dovoljno je pritisnuti srednje dugme. Ipak najzanimljivija opcija sa rolerom je tzv. **PowerScroll** opcija, kojom se takođe vrši vertikalno pomeranje sadržaja unutar prozora, ali pritiskom na roler u željenom smeru. Tako bismo mogli u nedogled, nabrajajući mnogobrojne kombinacije rolera, tastera na mišu i tastaturi. Za sve što vam padne na pamet možete napraviti kombinaciju, ali se ipak treba zadržati na nekoliko glavnih, da ne bi više vremena gubili prisećajući se funkcija koje bi brže realizovali pomoću običnog miša. *EasyScrollu* u prilog ide i visoka rezolucija pomeraja od 400 DPI, a protiv njega su nedostatak Windows 95 drajvera, i prilično okrutno ponašanje prema istom (zakoči se u koliko pomerite roler).

Ako ste početnik kome snalaženje u *Windowsu 3.x* nije jača strana, a o prelasku na noviji Windows ni ne razmišljate, deo svojih problema možete rešiti ovim zanimljivim mišem. Ako pak imate na svojoj mašini instaliran *Windows 95*, sve one slatke funkcije vam neće biti kompletno dostupne ukoliko ne nabavite odgovarajući drajver, koji se uzgred nalazi na „KYE Support BBS-u" u Tajvanu (filedir 4, EZSCROLL.ARJ). Nama ostaje da *Easy Scroll* posmatramo kao još jedan u nizu maštovitih miševa uz pitanje šta će biti sledeće.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod je iz firme Genius Šutić & Mikrodizajn

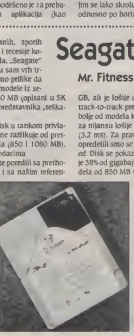
Seagate 1280 MB

Mr. Fitness među snagatorima

Posle nekoliko robusnih, sporih modela hard diskova i recesije koju je ova firma doživela, „Seagate" se ove godine vratio u sam vrh tržišta hard diskova. Imali smo prilike da vidimo i testiramo „lakše" modele iz serije *ST5xxxxA* od 850 i 1080 MB (opisani u SK 02/96), a sada smo dobili i predstavnika „teškaša" od 1,3 GB.

Po spoljašnjem izgledu disk u tankom privlačnom kućištu gotovo da se ne razlikuje od prethodna dva testirana modela (850 i 1080 MB), sem po ozakama i ličnim podacima

Testirali smo ga i rezultate poredili sa prethodnicima u istoj familiji, ali i sa našim referentnim diskom (Samsung od 1 GB). Kako testiranje pod Windowsom 95 nikada ne daje pouzdane rezultate, odlučili smo se da ovom prilikom posmatramo samo laboratorijske rezultate pod čistim DOS okruženjem (bez keširanja).



Sudeći po programu *PC Config*, prosečno i najveće vreme pristupa podacima (11,5 i 20,6 ms) istovetno je kao kod modela od 1 GB, ali je lošije od modela od 850 MB. Vreme track-to-track pretraživanja od 3,3 ms znatno je bolje od modela kapaciteta 1 GB (4,2 ms), a opet za nijansu lošije od modela kapaciteta 850 MB (3,2 ms). Za pravu sliku o transferu pri čitanju opredelili smo se za rezulate iz programa *4-Speed*. Disk se pokazao dosta lošije rezultate, tačnije 38% od gigabajtnog modela i 24% lošije od modela od 850 MB u testu sa cikličnim čitanjem a 34% i 24% lošije od poredbenih modela u testu sa sekvencijalnim čitanjem. Za obuhvatniju sliku o disku u realnim uslovima rada pod Windowsom, koristili smo *WinBench 96* a za referencu smo iskoristili *Samsung* disk kapaciteta 1 GB. Kako smo i očekivali, *Seagate* je u svim testovima bio bolji, u nekima samo 1% a u nekima čak i 70,9% (test upisa na disk po 4096 B). Kada se sve sabere i podeli dolazimo do 20,5% ukupnog poboljšanja perfomansi u odnosu na referentni Samsung. Ipak treba napomenuti da rezultati druge redakcijske mašine koja poseduje istovetnu matičnu ploču kao i referentna, ali gigabajtni Seagate još povoljniji. Ako ste dakle u nedoumici da li da kapacitet podredite perfrormansama, preporučujemo vam da učinite obrnuto. Tih nekoliko hiljaditih delova sekunde će u radu biti neznatna žrtva a 18% veći kapacitet će vam omogućiti veći komfor za nezantno ulaganje.

Table 1

PC Config	ST5851A	ST51080A	ST51270A
Linear Read.	1922	1922	2306
Max Throuput.	4743	4858	7650
Average Acs time:	10.4	11.5	11.5
Track2Track:	3.2	4.2	3.3
Max Acs time	16.4	20.6	20.6

Table 2

4-Speed /9 passes, DOS/	Transfer (KB/s) repetative read	Transfer (KB/s) sequental read
ST5851A (850 MB)	1710	1964
ST51080A (1 GB)	1799	2274
ST51270A (1,3 GB)	1121	1499

U poslednje vreme tržište diskova se prilično uravnotežilo, kako po performansama tako i po cenama. Ako ste potencijalni kupac, ovo je vreme smanjenog rizika, jer za koji se god noviji model poznatog proizvođača odlučite, teško ćete se prevariti.

N. STOJANOVIĆ

Proizvod je iz firme T M. Kompjuteri

Stingray 8522

Nove brzine na pomolu

Posle dosta stabilnog brzinskog perioda (2x, 4x, 6x) počeli su da pristižu na naše tržište sve brži i brži CD ROM uređaji, ili tako bar piše na njihovim maskama (8x, 10x). U prošlom broju testirali smo jedan osmobrzinski CD koji nas nije oduševio. Ovog puta na prednjoj strani uređaja stoji hvalisava cifra 10X. Proizvođač „Optic Storage" izbacio je desetobrzinski uređaj pod imenom *Stingray 8522*. Uz CD ROM dobija se kabl za povezivanje sa kontrolerom i kabl za povezivanje sa zvučnom karticom. Pored par listova uputstva, u kutiji se nalazi i disketa sa drajverima. Međutim ako imate *Win 95* ona vam nije potrebna. Po priključivanju CD ROM-a i startovanju 95-tice CD ROM će biti uredno prijavljen i biće mu dodeljeno prvo slobodno slovo, a na vama je samo da ubacite neki CD i da uživate. Međutim, ako se niste odlučili za *Win 95*, nema problema, instalacioni program je za svaku pohvalu - brzo i efikasno vas vodi kroz instalaciju i za par minuta sve je spremno za rad. Drajveri su na svom mestu, a svi „ini" fajlovi upotpunjeni su novim potrepštinama. Generalni utisak prilikom instalacije je više nego sjajan - kamo sreće da i ostala periferija dolazi ovako pripremljena za rad.



Veća brzina, a to je ono što nas najviše zanima, primetna je i golim okom, ili nam se u prvi mah tako učinilo. Međutim, prilikom preciznije procene brzine dolazi do nekih neusaglašenosti. Sve u svemu i po testovima (CDbench 1.0) i u realnom radu ovaj CD je dva i više puta brži od redakcijskog „Hitachia" (4X). Međutim po ponovljenom testiranju ove vrednosti su malo odstupale od prvobitnih. Odlučili smo da priložimo tabelu sa najboljim rezultatima, jer nam se oni čine najobjektivnijim (ili bar najpribližnijim našim očekivanjima).

Stingray 8522 predstavlja CD izvanrednih karakteristika i ima stvarno *user frendly* manire. Mislimo da mu oznaka „10X" baš i ne pristaje, ali da predstavlja dostojnog protivnika postojećim IDE modelima.

Emin SMAJIĆ

Proizvod je iz firme DilerSoft



Multimedijalno kućište

Sve u jednoj kutiji

Pred nama se našlo prazno a ipak puno kućište. U eri multimedijalnih mašina PC je počeo da liči na doba Spectrum: monitor, kućište i gomila kablova. Ukoliko ne želite da se prisećate starih dobrih vremena po zlu predlažemo vam da nabavite kućište pored koga se ništa drugo neće videti.

Sigurno će neko ubrzo izmisliti standard za multimedijalna kućišta, a on će verovatno biti baziran na detaljima koje poseduje baš ovo kućište. Pored standardnih komponenti, napajanja, prekidača i diodica u kućištu se nalazi pojačalo. Na prednjoj strani nalaze se svi potrebni potenciometri kao na pravom muzičkom pojačalu. Tu su još i dva ulaza za mikrofon i jedan za slušalice a na krajevima prednje maske nalaze se zvučnici. Ono što naročito ulepšava ovo kućište su vumetri (jedan za levi i jedan za desni kanal). Na zadnjoj strani kućišta nalaze se ulazi i izlazi za zvučnu karticu i izlaz za vanjsko pojačalo. Ugrađeno pojačalo i zvučnici su u rangu aktivnih zvučnika srednje klase.



Kućište ima dimenzije klasičnog desktop kućišta a za razliku od njega ima dodatno ojačanje u vidu dve šine sa gornje strane. Jedina zamerka je nedovoljan broj mesta za uređaje spoljnje memorije, naime možeti imati samo jedan CD, jedan HD i jedan flopi, što prosečnom korisniku neće biti problem ali... međutim pošto je kućište prostrano moguće je ovaj problem rešiti dogradnjom dodatnih nosača.

Pohvalno je što uz kućište dobijate kablove za povezivanje sa muzičkim komponentama i dodatni kabl za grafičku karticu.

Sve u svemu ovo je prvi put da se ovakvo kućište može kupiti posebno i predstavlja sasvim pristojnu multimedijalnu osnovu za vaš PC. Sve što se tiče zvuka sada je na jednom mestu bez dodatne šume kablova, a i lepo izgleda.

Emin SMAJIĆ

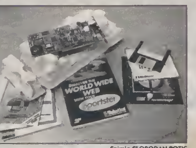
Proizvod je iz firme Genius Šutić & Mikrodizajn

USRobotics Sportster Vi (28.4 i 14.4)

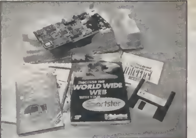
Dva sjajna voice fax/modema

Ime USRobotics je odavno postao sinonim za kvalitetne modeme. Njegove proizvode pored brzine krase i praktičnost, dobra dokumentacija i dodatne pogodnosti. Imali smo prilike da testiramo dva modela iz nove Sportster Vi serije koja se od ranijih serija ovog naziva razlikuje po tome što ima voice sposobnosti.

Prvi model koji smo testirali nominalno radi na 28 800 b/s. Kažemo „nominalno" jer se kod njega potkrada jedna nedoslednost koja će jako obradovati potencijalne kupce. Naime, iako i na kutiji i na uputstvu jasno stoji da je maksimalna brzina ovog modema 28 800 b/s, komanda *ATI4* kaže da je reč o 33 600 b/s modemu koji podržava *V.34+* protokol, što se kasnije pokazalo kao tačno jer smo imali prilike da se povežemo sa modemima te brzine. U svakom slučaju, ne zameramo firmi što nas je malo slagala u pogledu brzine, ali je nejasno zašto bi neko brže modeme prodavao sa etiketom sporijih.



Snimio SLOBODAN POTIĆ



Karakteristike *Sportstera Vi* opravdavaju „USRobotics" etiketu. Na modemu se nalazi brz 16550AF čip za serijsku komunikaciju koji omogućava da veza između modema i računara ide i do 115 200 b/s, čime se postiže maksimalna brzina prenosa, a da računar ne bude toliko opterećen da dode do grešaka u komunikaciji. Iako ne prepoznaje signal slobodne linije *(Dialtone)* na svim centralama, ne možemo a da ne pohvalimo izuzetno brzo i sigurno prepoznavanje signala zauzeća *(Busy signal)* koje je programirano dovoljno inteligentno da ne reaguje na čudne signale koje neke centrale daju (sa čime su jako dobro upoznati korisnici Sezama). Modem je fabrički podešen na COM2 port s tim da se to može promeniti džamperima. Sa zadnje strane se nalaze dva telefonska i dva audio priključka. Na prva dva se, naravno, priključuju telefonska linija i telefonski aparat, a na druga dva mikrofon i zvučnici (ili slušalice) koji služe za snimanje i preslušavanje glasovnih poruka kada modem radi kao sekretarica. Ni mikrofon ni zvučnici nisu obavezni jer se poruke mogu snimati i preslušavati i preko telefona, ali je zvuk daleko kvalitetniji ukoliko su oni prisutni.

Brzina modema u odnosu na drugi uvek je proporcionalna cifri koja ga opisuje, pa je tako 33 600 b/s oko 1,5 puta brže od 14 400. Probe radi, fajl od 2,5 MB preneli smo u oba smera Zmodem protokolom. Kada smo ga slali bilo je potrebno 10 minuta i 45 sekundi, dok je prijem trajao 11 minuta i 17 sekundi. Nismo sigurni zbog čega se javlja ova razlika, ali ako se veličina fajla podeli sa prosečnim vremenom prenosa, dobija se rezultat od oko 3900 CPS (karaktera odnosno bajtova u sekundi). Znajući da je prosečna brzina na 14 400 b/s oko 1600 CPS i sami možete da procenite razliku.

Sa modemom se dobija nekoliko programa od kojih je najvažniji *QuickLink Message Center*, kombinacija komunikacionog programa, faks mašine i automatske sekretarice. Vanredno je jednostavan i sva podešavanja se rade lako i brzo, a dolazi na samo jednoj disketi pa i sa te strane zaslužuje pohvale. Sa programom se dobija i dosta dobro uputstvo, pa smo sigurni da će se potencijalni kupci modema vrlo brzo snaći u radu. Pored *QuickLinka* u paketu su i dva programa za pristup Internetu preko komercijalnih službi, kao i program za pristup *CompuServe* mreži. Nažalost, nijedan od ovih programa neće puno koristiti našim korisnicima jer za svaki bi trebalo zvati inostranstvo, a jasno je koliko je to isplativo.

Sa svojom cenom od 450 DEM, *Sportster Vi 28.8* ne predstavlja nešto što treba svakome. Iako cena nije prevelika za modem ovih karakteristika i kvaliteta, još smo ranije napomenuli da kod nas još nije vreme za 28 800 modeme. Mnogi čitaoci postavljaju pitanje da li je uopšte moguće postići toliko velike brzine na našim centralama. Odgovor glasi: i da i ne. Nama je uspelo da postignemo izuzetno stabilnih 33 600 b/s sa modemom koji je bio na istoj centrali kao i naša redakcija, ali kada smo pokušali da sa istim modemom uspostavimo vezu sa druge centrale nije bilo uspeha. V.34+ podržava dosta različitih brzina, pa ako već nije moguća 28 800 ili 33 600 b/s, može se pokušati na nekoj nižoj. Nažalost, ne možemo a da ne primetimo da ni te niže brzine nisu dovoljno stabilne da bi se moglo reći da ovakvi modemi predstavljaju kvantni skok kvaliteta u odnosu na 14 400 modele. Istina je da su brzi, ali prosečnom kupcu ostaje samo da čeka da PTT Srbije izvrši toliko najavljivane reforme telefonske mreže.

Sve što smo rekli za 28.8 model važi i za 14.4, s tom razlikom da on radi pod V.32bis protokolom i postiže brzine do 14 400 b/s. Softver koji se dobija uz njega je identičan, a i druge karakteristike (sem brzine) su im iste, što samo govori u prilog kvalitetu. Cena od 250 DEM je nešto viša od očekivane, ali nije basnoslovna. Ako imate novca za zaista dobar modem, nećete pogrešiti ako uzmete ovaj.

Slobodan POPOVIĆ

Proizvodjе iz firme „TM Computers"

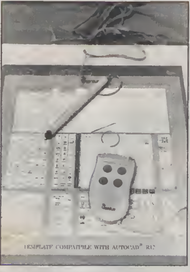
Genius NewSketch 1212HR

Grafička tabla „za po kući"

Iako je miš (ako tastaturu zanemarimo) dominantan alat za komunikaciju sa računarom, postoje primene gde on nije najbolje rešenje. Naprimer, pri tehničkom crtanju, kada, recimo, crtež sa papira treba verno preneti na ekran, potrebno je precizno prenositi tačke crteža što mišem nije moguće. U takvim slučajevima primenu nalaze profesionalne grafičke table opremljene elektronskom olovkom ili spravicom nalik na miša, ali sa providnim „nišanom". Ono što smo probali je ekonomska varijanta grafičke table, odnosno „Geniusov" pokušaj da tehnologiju koju i dalje koristi uzak krug potrošača „spusti u narod".

NewSketch 1212HR je grafička tabla dimenzija 12 x 12 inča (30,4 x 30,4 cm) uz koju dolaze i elektronska olovka *(stylus*, kako je nazvana u uputstvu) i pomenuta spravica sa nišanom *(puck)*. Tabla se priključuje na serijski port, a sam konektor na sebi ima i ulaz za napajanje koje obezbeđuje mali ispravljač koji se dobija sa tablom. U paketu idu još i dva uputstva, jedna disketa sa drajverima i druga sa minijaturnim CAD programom *KeyCAD Complete for Windows*.

Instalacija je jednostavna - tabla se priključi na računar, a elektronska olovka na tablu. Na prednjoj strani nalaze se tri diode. Prva obaveštava korisnika da je tabla uključena, druga da li je olovka u dometu table ili ne, a treća da li tabla detektuje pritisak. Naime, na samoj olovci nalazi se samo jedan taster koji uglavnom glumi desno dugme miša, dok se pritisak na levo emulira jačim pritiskom olovke na tablu. Tu je i naša prva primedba, ergonomske prirode: sila kojom treba delovati na površinu table ne bi li ona detektovala pritisak neprijatno je jaka, što korisniku ostavlja neprijatan utisak da će čestim pritiskanjem oštetiti površinu table. Verovatno bi bilo bolje da prekidač u olovci „klikće", čime bi korisnik brzo stekao naviku koliko jako treba pritisnuti. Sa „mišem" *(zaista ne znamo kako na srpskom nazvati „puck")* takav problem ne postoji, jer on na sebi poseduje četiri tastera, od kojih dva igraju ulogu levog i desnog tastera standardnog miša. Takođe, taster na olovci prilično je mali i postavljen tako da ga nije zgodno pritiskati ni palcem ni kažiprstom.



Uz tablu su priloženi drajveri za DOS, *Windows* i *AutoCAD*. Od DOS drajvera, tu je program koji pretvara tablu u standardnog miša (iako ona hardverski može da emulira *Microsoft* i *Mouse Systems* miševe, pa nema problema sa drajverima), kao i program za test i kalibraciju. Drajver za *Windows* može se instalirati i tako da tabla koegzistira sa postojećim mišem (iako ne vidimo preteranu svrhu tome; ko bi stalno prebacivao ruku sa miša na tablu i obratno?), a nama je ostalo neshvatljivo da ga je moguće instalirati samo u *Windows 3.1* - pa zar pored *Windowsa NT* i *Windowsa 95* uopšte ima smisla podržati samo staru verziju? Sa drajverima se dobija i program za kalibraciju kojom se može podesiti površina koja će se tretirati kao ekran, kao i još neke opcije. Što se *AutoCAD-a* tiče, priloženi su ADI drajveri koji rade sa verzijama od 9 pa nadalje, a sa tablom se dobijaju i kartoni na kojima su komande, onako kako ih je firma „AutoDesk" zamislila. U uputstvu se, međutim, nigde ne pominje nikakvo podešavanje ili kalibracija table. U uputstvu za *AutoCAD* saznali smo da se to radi komandom *tablet configure* (odnosno *tablet calibrate*), posle čega je *NewSketch* funkcionisao, iako poneka komanda nije bila na odgovarajućem mestu.

KeyCAD Complete je program koji može biti koristan za upoznavanje sa CAD tehnologijom, ali za ozbiljan rad ipak je neophodan i ozbiljan program, a *AutoCAD* je *de facto* standard na tom području.

NewSketch 1212HR nije tabla kojom će neki profesionalac moći da radi svoj posao, ali može biti zgodna za kućnu upotrebu. Zamerke su uglavnom ergonomske prirode, a nepodržavanje novih verzija Windowsa nam se čini prilično neozbiljnim, pa se nadamo da će se u budućnosti i ti drajveri isporučivati uz ovaj proizvod, ili biti raspoloživi na neki drugi način (na Internetu, recimo).

Slobodan POPOVIĆ

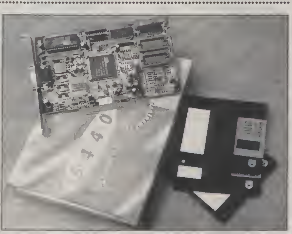
Proizvod je iz firme Genius Šutić & Mikrodizajn

Cirrus Logic CL-54M40

Za nijansu bolja od prethodnika

Dobro poznati proizvođač jeftinih grafičkih kartica „Cirrus Logic" je na domaćem tržištu zastupljen modelima *CL-5420, CL-5422, CL-5428, CL-5434Agi, CL-54M30* a sada i *CL-54M40*.

U dobro poznatom šarenom pakovanju uz karticu stižu drajveri za Windows 3.1 kao i par disketa sa „Cirrusovim" standardnim (odavno prevaziđenim) display altkama. U nedostku boljeg, za prikaz u Windowsu 95 poslužiće „Microsoftov" generički drjaver za CL-5429/30/34, koga smo i mi koristili pri testiranju.



Snimio SLOBODAN POTIĆ

Tradicionalno dobar odnos cene i performansi na koga smo navikli kod svih „Cirrusovih" kartica svojevremeno je bio ugrožen „Tridentovom" karticom *TGU-9440Agi* (opisanoj u SK 06/95). Pomenuta kartica je za nijansu jeftinija (tačnije oko 5%), ali poseduje manje Windows ubrzivačkih funkcija od *CL-54M40* koju ovom prilikom opisujemo.

Bolji uvid u mogućnosti i performanse ove kartice može se dobiti poređenjem sa modelom *CL-54M30* koji od januara egzistira u našoj test konfiguraciji. Obe kartice poseduju identične ubrzivačke funkcije, koriste istu dinamičku memoriju (brzine 70 ns), mogu se proširiti još jednim megabajtom memorije, pa je osnovna razlika upravo u performansama. Brzinski rezultati pribavljeni programom *WinTach v1.2* pokazuju da se kartica *CL-54M40* daleko bolje snalazi u obradi teksta *(Word Proccessing RPM* test je u proseku 66% bolji), ali je u tabelarnim kalkulacijama tek neznatno bolja. Iznenadilo nas je koliko je kartica podbacila na *Paint RPM* testu, u kome je pokazala oko 3% lošije rezultate od *CL-54M30*. Kada se sve sabere i oduzme, kartica je 11,67% bolja od redakcijske *CL-54M30* što se vidi i na grafikonu.

Otkrili smo da je karticu najbolje koristiti u srednjoj rezoluciji (800x600x16bit), a da se u visokoj rezoluciji sa 256 boja najviše gubi na realnoj brzini. Zadovoljni smo odzivom VESA grafičkih modova, pa se kartica kako za Windows može koristiti i za DOS aplikacije.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod je iz firme Birostroj - Beograd

Organizator informacija

Dobar domaći program za planiranje sopstvenog vremena

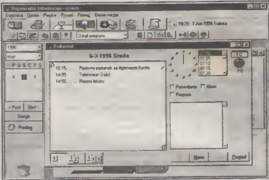
Programi koji sa manje ili više uspeha zamenjuju rokovnike, podsetnike, stone kalendare i slične stvari koje pomažu poslovnom čoveku da na najbolji mogući način isplanira sopstveno vreme (sekretarice su, ipak, nezamenljive) nisu nikakva novost. Problem je jedino u tome što je poslovni čovek retko i računarski guru i nema ni vremena ni volje da se upozna sa novim softverom, tako da je ljubazan korisnički interfejs prva i osnovna stvar koja ovakve programe može učiniti popularnim. Imali smo prilike da vidimo šta domaći autori imaju da ponude na ovom polju i utisci su sasvim prijatni.

Organizator informacija je standardna Windows aplikacija koja dolazi na jednoj disketi i brzo se i lako instalira. Odmah po startovanju, program očekuje od korisnika da se prijavi i otkuca (opcionu) lozinku, a posle toga se ukazuje veoma ukusno dizajniran osnovni ekran na kome se nalazi *Rokovnik*, jedan od sedam osnovnih modula. U njemu se organizuju dnevne obaveze tako što se unosi njihov početak i trajanje. Moguće je narediti programu i da podseti korisnika na određenu obavezu, a postoji i mogućnost startovanja drugih programa u određeno vreme. Obaveza se, po želji, može i ponavljati, ali ne u proizvoljnim razmacima već samo svakog dana, nedelje, meseca ili godine.

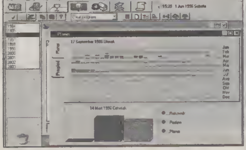
Poslovi je modul u kome se organizuju svi trajni poslovi koje korisnik treba da obavi. Svakom poslu moguće je dodeliti i prioritet, odvajajući tako bitne poslove od manje bitnih. Ukoliko se neki posao završi pre predviđenog roka, moguće ga je obeležiti kao završenog uz mogućnost kasnijeg predomišljanja. Modul *Godišnjice* služi za beleženje svih praznika, rođendana, proslava i sličnih stvari koje se dešavaju samo jednom godišnje. Kao poseban kuriozitet, tu je i lista svih srpskih verskih praznika i svetaca. *Planer* služi za kalendarsko planiranje dugotrajnih poslova i njihovo grafičko prikazivanje. Svaki posao u kalendaru obeležen je različitim bojom, tako da korisnik brzo i lako pronalazi slobodne dane ili termine kada je manje zauzet.



Adresar je modul čiji naziv jasno govori o njegovoj nameni. Predviđeno je korišćenje više adresara za različite tipove adresa (prijatelji, poslovni partneri, klijenti itd.), s tim da je za svaki moguće definisati koja polja sadrži. Sve prethodno planirane akcije moguće je pregledno videti ili odštampati u modulu *Izveštaji*, odakle se može štampati i sadržaj adresara. I na kraju, *Beležnica* predstavlja mali editor u kome je moguće praviti kratke zabeleške i razvrstavati ih po temama.



Različiti korisnici mogu jedan drugom i ostavljati poruke, a posebna mogućnost programa je i pravljenje veza između bilo koje dve informacije. Veza se pravi tako što se odaberu dve informacije koje treba povezati; svaka od njih posle toga dobija mali simbol spajalice uz pomoć koga se skače na onu drugu. Posebno je korisno, na primer, povezati obavezu da se neka osoba nazove sa njenom adresom i telefonom u adresaru. Postoji i opcija za pretraživanje podataka po nekoj ključnoj reči, za slučaj da korisnik zaboravi gde mu se nalazi tražena informacija.



Program krasi veoma lep korisnički interfejs sa sjajno urađenim ikonicama, animiranim sekvencama i odličnim zvučnim efektima koji prate akcije korisnika. Možda će ovo izgledati kao nepotrebna šminka na kakvu su nas navikle razne gigantske aplikacije novijeg datuma, ali kada se uzme u obzir da su ciljni korisnici ovog programa poslovni ljudi kojima je bitno prići tako da ne shvate korišćenje računara kao nešto komplikovano, i stoga odbojno, kao i da je program zaista kratak i brz po svim merilima, smatramo ovakve „kozmetičke" dodatke veoma korisnima. Kako god se okrene, program je brži od svih aplikacija slične namene koje smo do sada videli, pa mu dobar i atraktivan izgled može biti samo plus.

Uz *Organizator informacija* se dobija kratko i lepo dizajnirano uputstvo, a i pomoć u programu je jasna i dobro napisana. Program je, naravno, u potpunosti na srpskom jeziku, ali naša slova nisu korišćena iako standard postoji. Možda je autor smatrao da taj standard još nije uzeo dovoljno maha, ali bi svakako bilo zgodno da je ostavio korisnicima opciju žele li naša slova u programu ili ne. Korisnički interfejs se može pohvaliti jer je jednostavan i lepo dizajniran, ali je za pokudu to što je program suviše jednokorisnički orijentisan - korisnici, istina, mogu razmenjivati poruke, ali nije moguće uključivanje drugih ljudi u sopstvene obaveze, pravljenje zajedničkih poslova, kolektivnih adresara itd. Takođe, autorima su se potkrale neprijatne pravopisne greške u programu koje mogu stvoriti nepovoljan utisak kod ozbiljnih korisnika.

Sve u svemu, *Organizator informacija* možemo pohvaliti i preporučiti zbog njegove jednostavnosti korisnicima kojima nisu potrebne „aždaje" od programa već mali, dobar i pre svega jednostavan lični planer. Oni kojima je imperativ grupni rad ili koji zahtevaju sofisticiranije opcije moraće, međutim, da se okrenu nekom drugom softveru.

Program se prodaje za 175 dinara. Možete ga naručiti od autora (Vladimir Đurić, tel. 034/210-657) ili preuzeti u našoj redakciji.

Slobodan POPOVIĆ

TIP: Organizator ličnih informacija

PLATFORMA: PC, Windows

MEDIJUM: 1 disketa

PREDNOSTI: Kratak i jednostavan; lak za učenje.

NEDOSTACI: Slaba podrška grupnom radu.

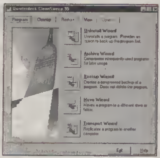
Quaterdeck CleanSweep 95

Brz, lak i relativno bezbedan način deinstalacije

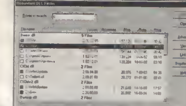
Jedan od osnovnih problema sa aplikacijama za *MS Windows* je deinstalacija - poželite li da se ratosiljate nekog iole obimnijeg programa, nikada ne možete biti sigurni da nije ostavio fajlove i u sistemskim direktorijumima koji će ubuduće nepotrebno zauzimati dragocen prostor na disku. Novije aplikacije za *Windows 95* podržavaju automatsku deinstalaciju, ali i dalje postoji masa starih, 16-bitnih aplikacija u širokoj upotrebi.

Postoji nekoliko programa koji se brinu o tome da se proces deinstalacije automatizuje i da ništa ne ostane iza uklonjenih aplikacija. Jedan od njih je i *CleanSweep*, koji prikazujemo u verziji 2.0 napravljenoj specijalno za *Windows 95*.

Posle jednostavne i brze instalacije, *CleanSweep* na disku zauzme oko 3 MB i može se efikasno ukloniti standardnim putem, odnosno pomoću *Add/Remove Programs* stavke iz *Control Panela*. Po želji korisnika instaliraju se i dva rezidentna programa: *Usage Monitor* koji prati korišćenje fajlova na disku i *Install Monitor* koji prati instalacije novog softvera i pomno beleži sve instalirane fajlove. Oba programa se mogu pokretati i samo po potrebi, mada je mnogo korisnije imati ih stalno u memoriji. Prvi od njih dvojice uopšte nećete ni primećivati (sem po ikonici koja pokazuje da je aktivan), dok će se drugi aktivirati pri svakom pokušaju instalacije i od korisnika zahtevati samo da imenuje instalirani program radi kasnijeg snalaženja.



Proces deinstalacije svodi se na biranje odgovarajućeg programa kome je „istekao mandat" i odgovaranje na par pitanja. Ukoliko je pri instalaciji *Install Monitor* bio aktivan deinstalacija teče brzo i efikasno i, po našim iskustvima, dosta uspešno. Ako, međutim, deinstalirate aplikaciju koja je instalirana pre *CleanSweepa*, on će pokušati da pronađe sve fajlove koje data aplikacija koristi, ali uvek postoji i verovatnoća greške, odnosno ostavljanja nepotrebnog materijala na disku. Uklonjenu aplikaciju moguće je i arhivirati za slučaj kasnijeg predomišljanja, a *CleanSweep* vodi i dnevnik *(log)* svih aktivnosti koji je moguće naknadno pregledati. Pored deinstalacije postoje i interesantne opcije premeštanja aplikacija u drugi direktorijum ili kopiranje celokupne aplikacije na drugi mrežni računar. Poznajući, međutim, zavisnost programa od lokacije na kojoj su instalirani, nismo sigurni isplati li se pokušavati ili je ponovna instalacija najbezbolnije rešenje.



Tu su i opcije za održavanje sopstvenog operativnog sistema na zadovoljavajućem nivou „čistoće": traženje duplih fajlova, zastarelih i nekorišćenih DLL i VBX biblioteka, „siročića" odnosno fajlova koji su zaostali posle neuspelih deinstalacija i koji se više ne koriste itd. *CleanSweep* će voditi računa o stepenu rizika da se brisanjem nekog od ovih fajlova jedna ili više aplikacija onemoguće u radu, a tu je i „savetodavac" u vidu *Advise* tastera koji će korisniku jasno staviti do znanja šta treba da čini.

CleanSweep deluje kao pouzdan i solidan program koji ima tu nesreću da je posao kome je namenjen sam po sebi nezgodan. Uzimajući u obzir da je u pitanju druga verzija, kao i visok renome proizvođača, možemo ga preporučiti. Čak i ako se predomislite, sam *CleanSweep* se lako deinstalira

Slobodan POPOVIĆ

TIP: program za deinstalaciju
PLATFORMA: PC, Windows 95

PREDNOSTI Kratak, brz i pouzdan program.

NEDOSTACI Pomalo konfuzan; previše podataka.

Microsoft Visual FoxPro 3.0

FoxPro je dobro poznat i rasprostranjen paket za upravljanje i kreiranje relacionih baza podataka. Zajedno sa *Clipperom* bio je suvereni vladar DOS prostora, dok mu je *Windows* slavu pomutio „mladi" brat – *Microsoft Access*. Kako je *FoxPro* više puta predstavljan na ovim stranicama, zadržaćemo se na novitetima verzije 3.0 koja postoji u dva izdanja: za *Windows 3.11* i *Windows 95*.



Nova „lisica" (engl. *fox*) poseduje brzinu, stabilnost i fleksibilnost, te se s pravom može reći da je vodič u novu generaciju database aplikacija, obezbeđujući nove objekte i event module koji pomažu da se kreira, modifikuje, unapređuje i razvija aplikacija brže nego ikad do sada. Nove mogućnosti ogledaju se kroz sledeća poboljšanja:

- brži razvoj aplikacije koristeći *Wizarde, Buildere* i *Designere*;
- više mogućnosti u razvoju aplikacija kroz objektno-orijentisano programiranje, *Evente* (obradu događaja), *Rushmore* tehnologiju (optimizaciju upita);
- klijent-server rešenja koristeći rečnik podataka, udaljene i heterogene poglede, sistem transakcija, klijet-server podršku;
- povezanost sa drugim „Microsoftovim" aplikacijama kroz *Toolbarove*, delijivi pristup podacima, OLE automatizaciju.

Najbitniji pomak je uvođenje i potpune podrške objektnom programiranju, kao proširenje postojećeg jezika (nasleđivanje, polimorfizam i podklase). Sada je moguće praviti prave *event-driven* aplikacije (akcije vođene događajem) jer *FoxPro* automatski obezbeđuje kontrolu nad događajima, recimo poput *drag & drop* akcija korisnika, što do sada nije bilo podržano. *Rushmore* tehnologija i dalje omogućava brži pristup podacima od konkurenih proizvoda, a integrisana je u *FoxPro* i SQL komande. SQL *(Structured Query Language)* jezik za postavljanje upita je, kao i do sada, po-

držan u potpunosti. Uveden je sistem transakcija, kao preduslov ozbiljnog rada sa višetabelarnim ažuriranjima, što je vrlo važno kod višekorisničkog pristupa podacima. *FoxPro* može pristupiti bilo kojem serveru (izvoru podataka) koristeći ODBC *(Open Database Connectivity)* i SQL jezik, te se mogu implementirati klijent-server aplikacije koje su, opet, nužne za višekorisnički rad. Što je još važno, prepravka programa pisanih za ranije verzije je, kao i do sada, bezbolna.

FoxPro 3.0 je osetno složeniji u odnosu na prethodnu verziju 2.6. Navedeni brži razvoj aplikacija *(RAD – Rapid Application Development)* može se osetiti i iskoristiti tek posle dugotrajnog upoznavanja i rada sa novim paketom. Prevelika složenost paketa uslovila je migraciju velikog broja korisnika i programera na *Access*. Posmatrano s te strane, *Access* je srodan paket u kojem se zaista brže dolazi do gotove aplikacije ujednačenog kvaliteta, dok *Fox* nudi viši stepen kontrole i upravljanja, pa se pretpostavlja da će ga koristiti „pravi programeri" što je, očito, zabluda. U našoj zemlji popularnost mu veoma brzo opada u korist navedenog konkurenta (činjenica je da je u školi računara Instituta „Vinča" prošle godine bio tražen samo *FoxPro*, a ove – isključivo *Access*). Sve ovo liči na početak izumiranja koji je, prema mnogima, počeo od trenutka kada je „Microsoft" kupio *FoxPro* i time ga planski sahranio.

FoxPro 3.0 teško da se može koristiti na 486DX4 računaru sa 8 MB RAM-a. Ne zaboravite: *FoxPro* nije najpodesnije okruženje za početnike, posebno ne one koji ne poznaju metodologiju razvoja relacionog modela. Uostalom, i dalje se može koristiti uspešna verzija 2.6!

Ivan OBROVAČKI

TIP: Baza podataka

PLATFORMA: PC, Windows 3.11/95

MEDIJUM: 24 diskete (1 CD)

PREDNOSTI: brz razvoj aplikacija; objektno programiranje; klijent-server okruženje.

NEDOSTACI: Prekomplikovan; potrebno je dugotrajno upoznavanje; nije za početnike.

QuarkXPress 3.32 vs PageMaker 6.0

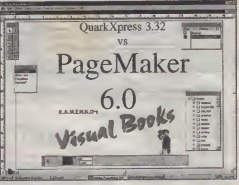
Uporedni pregled razlika večitih rivala u stonom izdavaštvu

U prošlom broju predstavili smo *PageMaker* u verziji 6.0. Upravo je pristigao pandan u vidu *QuarkXPress 3.32* verzija za *Windows 95*. Oba programa namenjena su kreatorima visoko zahtevnih kolor-publikacija. Generalno, ne postoji nikakva razlika, ali...

PageMaker je jevtiniji. To u ovim prostorima i nije bitan faktor (zahvaljujući ili „zahvaljujući" pirateriji), ali ako imate ambicije da radite nešto više nego „paus majstori", originalan program vam je neophodan iz bar dva razloga. Stalni *update* i literatura koja objašnjava male tajne velikih majstora su glavna mana piratskog softvera.

Osnovne vrline *PageMakera* su pre svega lak pristup, lakoća i brzina rada, kao i veliki prostor koji se ostavlja kreativnoj intuiciji korisnika. Sve to je mnoge vezalo za ovaj program. Slike se importuju i postavljaju iz cuga, jednostavno pokreću, uvećavaju ili umanjuju. To je značajno iz krajnje kreativnih razloga. Prvo postavite osnovne elemente, a kasnije se posvetite detaljisanju i doterivanju preloma.

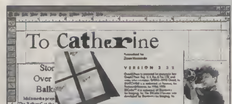
QuarkXPress ima drugačije postavljenu koncepciju. Svaka grafika i tekst se učitava u unapred otvoreni boks. To stvara utisak skučenosti iako je *QuarkXPress* fleksibilan koliko i konkurent.



Tekst-boks kod *QuarkXPressa* se dodavanjem atributa boje farba u željeni kolorit. Kod *PageMakera* to nije moguće. Da bi se određeni stubac obojio, iza tekst–boksa se nanovo otvara grafički boks kome se dodeljuju nijanse određene boje.

PageMaker, za razliku od konkurenta, ima poseban editor teksta. Ako već morate da pravite određene tekstualne korekture, moguće je to izvesti i iz samog programa. Ali ukoliko je taj zahvat obimniji, smisao posebnog tekst-editora opravdava njegovo postojanje.

Mnogostrukim master-stranicama se još uvek bolje barata u *QuarkXPressu*. Tu opciju tek od verzije 6.0 podržava *PageMaker* što je blago razočarenje jer nisu ni dosegli, a kamoli preskočili takmaca.



PageMaker sadrži mogućnost indeksacije i beleženja sadržaja što *QuarkXPress* ne može bez ekstenzija.

Što se tiče baratanja grafičkim formatima, razlike gotovo da i nema. Mogućnost *PageMakera* da obrađuje sliku efektima iz *Photoshopa* je još uvek nedokučiva, jer se sve to da lepše i bolje srediti u *Photoshopu*.

Jedna od najbolnijih razlika je na strani *QuarkXPressa* - njegovi softverski dodaci *Xtensions* su jako korisni, iako toliko skupi da u nekim slučajevima prevazilaze u ceni i sam *QuarkXPress*.

Ono gde „Quark" baca na kolena „Adobe" je sama efikasnost *QuarkXPressa*. Zauzima manje prostora na hard disku, radi sa manje RAM-a i generalno je brži u svim područjima od *PageMakera* što se, bez obzira na sve simpatije, ne da lako zanemariti.

QuarkXPress u verziji 3.32 ima mogućnost da u fajl snimi i font koji je korišćen u tom dokumentu. Samim tim prestaje potreba da ukoliko ste fajl radili na jednoj mašini sada tražite isti font i na nekoj drugoj platformi. *QuarkXPress* otvara sve ranije formate, ali se jednom snimljeni fajl može otvoriti samo u verziji 3.32.

Ono što nam donose *Windows 95* verzije ipak daje malu prednost *QuarkXpress-u 3.32*.

Da li će obećana verzija *QuarkXPressa 4.0* doneti neka velika pomeranja ostaje da se vidi. Najavljuju se *Immedia* i *Xposure* kao novi alati za elektronsko izdavaštvo i obradu slikama, što će svakako konkurisati *Adobe Acrobatu* i možda *Photoshopu*. Takođe će prema najavama posedovati generator indeksa i sadržaja. Ali kako je zec još u šumi, ne treba praviti ražanj pre vremena.

Sve u svemu, iz priloženog stoji da nema razlika u krajnjem rezultatu. Bitna razlika je kako se do njih stiže, pa to čini ova dva programa konkurentnim. Narodski rečeno „nije šija nego vrat".

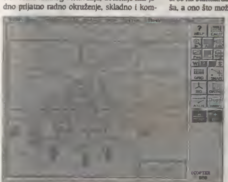
Kamenko PAJIĆ

KeyCAD 7.5

Na pola puta do pravog CAD programa

Moderno dizajniranje i projektovanje prosto je nezamislivo bez kompjutera i sve više korisnika oseća „draži" ovakvog načina stvaranja. No, svakako za ogroman broj kompjuteraša ovakve stvari su oduvek bile nepotrebne i potpuno nerazumljive, jer kakve su ono silne linije što se tamo pojavljuju i ko ih uopšte tu postavi?

Ovoga puta pred vama nije prikaz najnovije verzije *AutoCAD-a*, već najnovijeg čuda programera firme „SoftKey Software", pod naslovom *KeyCAD V7.5*, koje stiže na samo tri diskete. Posle veoma kratkog učitavanja, dočekuje nas jedno prijatno radno okruženje, skladno i kompaktno uklopljeno, koje predstavlja kombinaciju *pull-down* menija i komandi koje se nalaze sa desne strane ekrana (slično kao u *DeLuxePaint-u*, naprimer). Pozivanje mnogobrojnih opcija vrši se na standardan način levim dugmetom miša, a ono što možete da učinite njima spada u veoma širok dijapazon a kreće se od crtanja krugova, linija, krivih, pravih pa sve do definisanja jednačina, po kome će vaš ljubimac na stolu, sam crtati odgovarajuće grafikone i uvrštavati ih na ekran. Nadalje, radi lakšeg rada omogućeno je povlačenje linija u više boja, tu je preračunavanje radijusa, koordinata, mera, a ako vam se sviđa sve to možete preneti i na neki od tridesettak ponuđenih štampača ili plotera. Ako vam se to svidi određene objekte možete pakovati u biblioteke podataka i kasnije na veoma brz i lak način pristupati istim i koristiti ih na drugim mestima (kao takve ili uz određene modifikacije). *KeyCAD-u* nije strana ni upotreba teksta tako da sve što radite možete označiti, povezati i što je najvažnije učiniti više razumljivijim za nekog sa strane, a kao šlag na kraju pomenućemo da je moguće i pravljenje animacija, ali naravno ne onakvih kao u *3D Studiju*.



Evidentno je, na kraju to moramo reći, da *KeyCAD* predstavlja program koji će na lak i jednostavan način većinu korisnika uvući i pripremiti za jednu oblast koja im se možda čini suviše strana i teška, ali teško da će moći da odgovori na sva pitanja koja bi mu postavili prekaljeni vukovi *AutoCAD-a*. No, ovaj program i nije pravljen za njih i pre bi ga mogli okarakterisati kao neki prelaz do pravih CAD programa, nego kao eventualni takmac profesionalnim CAD programima. *KeyCAD* bi trebalo da radi na svim mašinama počev od 386 sa 4 MB RAM-a.

Vladimir PISODOROV

TIP: CAD Program

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 3 diskete

PREDNOSTI: Laka upotreba, proste komande, odličan help.

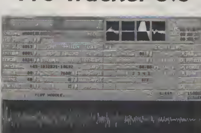
NEDOSTACI: Nekompatibilnost sa ostalim programima ove vrste.

Pro Tracker 3.5

Istorija tracker muzike na računarima već odavno ima Amigino ime zapisano zlatnim slovima. Premda je od prvih, pionirskih programa iz *Sound/Noise/Pro Tracker* porodice (i njihovih brojnih plagijata) prošlo dosta godina, razvoj ovog softvera i dalje se aktivno odvija. Tako smo dogurali do najnovije verzije *ProTrackera* numerisane sa 3.5.

U odnosu na verziju 3.15, o kojoj je na stranicama vašeg lista već pisano, novo izdanje ne donosi neke radikalne novine. Pa ipak, kada se sve sabere, napredak je osetan, jer donosi ispravku nekih manjih bagova i nekolicinu novih opcija.

Na glavnom ekranu prvo što zapada za oko jesu dva nova mala gedžeta u gornjem levom delu, PED i PLST. Korisnicima koji su imali dodira sa *NoiseTrackerima* već je jasno da se radi o tzv. „PLST kratorima", tj. opciji koja omogućuje formiranje sopstvene banke semplova. To je od ogromnog značaja u situacijama kada imate dvadesetak i više disketa sa semplovima, vama treba jedan određeni instrument, ali, vrag ga odneo, ne znate na kojoj je disketi. Tu u pomoć dolazi PLST lista iz koje, prostim pritiskom na dugme miša, izbirate željeni sempl, a program onda traži odgovarajuću disketu. Vrlo jednostavno i efikasno.



Još jedan novi gedžet nalazi se pored polja sa imenom aktuelnog sempla, a označen je sa INFO. Aktiviranjem ove opcije otvara se prozor u kome se ispisuju imena semplova iz modula koji je u memoriji. S obzirom da se u 99 posto modula sve eventualne poruke autora upisuju umesto pravih imena instrumenata, na ovaj način dobija se lako čitljiv tekst (više nema potrebe za ručnim pregledanjem poruka).

Kada pustite neki modul da se „vrti", videće se i druga novina. Grafički analizator zvuka je značajno poboljšan time što je površ ispod krive osenčena, čime je oblik talasa znatno uočljiviji. Ta novina, sa druge strane, na sporijim mašinama (A500) uzrokuje značajno usporenje u izvršavanju drugih funkcija u toku reprodukcije modula (čak je i pomeranje pokazivača „krzavo").

Od operacija sa diskom jedino je opcija za snimanje modula u izvršnom oblikum *(Save Executable)* prepravljena u smislu da lepo funkcioniše i sa modulima veće dužine.

Mnoge boljke starijih verzija su popravljene, a naročito ističemo dve. Prva se odnosi na popravljen status bar, koji sada uvek ispisuje tačnu operaciju koja se izvršava, prateći tako svaki potez korisnika, što ovome omogućava da eventualne greške svede na minimum. Druga stvar je ispravljen bag u *Sampler* opciji. Sada je i u toku reprodukcije modula moguće upotrebljavati tastaturu za prebacivanje semplova i izlazak iz ekrana (u verziji 3.15 to često nije bilo moguće, naročito tokom sviranja dužih modula).

Summa summarum, ProTracker i dalje ostaje „numero uno" u svetu Amiginih tracker programa, prevashodno zbog svoje jednostavnosti, kompaktnosti, brzog i preglednog editora i skromnih hardverskih potreba. Uz to, verzija 3.5 je, do sada, jedna od najstabilnijih i svakako je treba nabaviti.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

TIP: Muzički tracker program

PLATFORMA: Amiga

MEDIJUM: 1 disketa

PREDNOSTI: Najkompletniji „mali" tracker program.

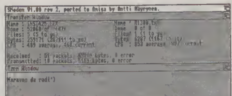
NEDOSTACI: Nešto sporiji rad na slabijim računarima.

Smodem

Protokol za korekciju grešaka prilikom transfera fajlova

Donedavno je u našoj zemlji (a i znatno šire) najkorišćeniji protokol za transfer fajlova modemom bio čuveni *Zmodem*, nadopunjavan povremeno *Xmodemom* ili *Ymodemom*, koji imaju manju efikasnost prenosa, ali su zato u stanju da izdrže mnogo lošiju vezu. Sada smo dobili i novi protokol - *Smodem*. Šta on može?

Može stvarno mnogo, posebno kada se uporedi sa svojim prethodnicima. Dok *Zmodem* ima efektivnost (količina podataka koja je stvarno preneta, nezavisno od kontrolnih kodova; u prevodu, stvar od velikog značaja) od „samo" 97 posto, *Smodem* ga „šiša" čak sa 99.S posto! Sem toga, *Smodem* sve fajlove šalje (ili prima) odjednom, tako da je ubrzanje još izraženije pri radu sa više fajlova. I, najzad, najveća prednost - *Smodem* omogućava istovremeno slanje, primanje fajlova i chat! Istina, ovo može i *Hydra*, ali ona ima efektivnost od 98 posto i ipak nije toliko zaživela; takođe, koliko je autoru teksta poznato, ne postoje implementacije *Hydre* ni za jedan ne-Amiga računar.



Ukoliko je dosada nejasno, *Upload* i *Download* su zaista istovremeni, što znači da je brzina prenosa kada se fajlovi i primaju i šalju potpuno ista kao i kad se samo primaju. Prilikom transfera, fajlovi se dele na tzv. pakete. Njihova veličina kod *Smodema* je fleksibilna (16 - 1024 bajta), i menja se u skladu sa kvalitetom veze. U slučaju prijema neispravnog paketa ponovo se šalje samo on, dok se kod *Zmodema* šalju svi od njega pa nadalje. Za kontrolu ispravnosti paketa se sada koriste dva kontrolna bajta, tako da je još neverovatnije da neispravni paket bude primljen nego kod *Zmodema*.

Za sada ne postoji nijedan komunikacioni program koji direktno podržava *Smodem*, ali može se instalirati u skoro svaki. Potrebno je samo iskopirati izvršni fajl pod nazivom „Smodem" u direktorijum pod pathom, recimo C: . Sada, ako koristite *Term* treba iskopirati „smodem.rexx" skript u TERM: a ukoliko imate *Terminus* ili *NComm*, potrebni su vam još i tri smodem.bat (?) u C: direktorijumu i još samo „smodem.scp" za *Terminus* ili „smodem.script" za *NComm*. Još obratite pažnju da serijski port treba da bude otvoren u tzv. *shared* modu. Sve ovde rečeno, nažalost, znači da se *Smodem* najverovatnije ne može instalirati u *JRComm* koji je, i pored velike starosti, dosta korišćen. Sem toga, sve ovo vam neće vredeti ako nemate Amigu sa bar 68020 procesorom i operativnim sistemom 2.0 ili višim.

Kako to u praksi izgleda? Na BBS-u ste. Pošto ste izabrali *Download*, pojavljuje se string SMODEM v1.0 *036300344A* (ili sličan). Startujete odgovarajući skript. Skript vam prvo izbaci requester kojim birate fajlove za *Upload*. Pošto ste izabrali sve što ste hteli (ili niste izabrali ništa), stiskate „OK". Otvara se ekran na kome se vidi kako ide sa transferom fajlova na obe strane, i velikim prozorom za chat. Ono što odmah pada u oči je činjenica da nema procentualnog prikaza transfera, predviđenog vremena, a o grafičkom prikazu da i ne govorimo! Ipak, nema razloga da sve ovo ne bude ubačeno u naredne verzije. Na levoj strani prozora nalaze se informacije o fajlovima koje skidate, a na desnoj o onima koje šaljete. U svakom trenutku je moguće dodati još fajlova za slanje, a i za skidanje, mada će ovo drugo u praksi uvek biti isključeno, pošto bi na taj način bilo previše lako pokupiti fajlove sa podacima BBS-a. Tu su i opcije za zvanje sagovornika u razgovor; ovo se, naravno, može isključiti da vam dotični ne bi razbudio kuću u dva ujutru. Takođe, postoji i *AutoExit* opcija, kojom onemogućavate prekid chata kad se transfer završi. Naravno, u svakom trenutku je moguće prekinuti transfer.

Nažalost, na području Jugoslavije za sada samo BBS-ovi pod *DayDream* softverom mogu da koriste *Smodem*, ali postoje i gotove implementacije za *PCBoard*, a nije ga nemoguće instalirati u skoro svaki BBS softver, tako da možemo očekivati da bude sve češći. *Smodem* se sa pravom može nazvati revolucijom u modemskim komunikacijama!

Nikola SMOLENSKI
smolenski@setnet.co.yu

TIP: Protokol za transfer fajlova
PLATFORMA: Amiga; PC
MEDIJUM: Disketa

PREDNOSTI: Istovremeni upload, download i chat; veća brzina prenosa i otpornost na greške.

NEDOSTACI: Zauzima relativno mnogo memorije; ima ponekí bag.

Phonebill 3.3d

Programčić za izračunavanje telefonskog računa

Sigurno vam se događalo da posle veselog korišćenja modema usledi razočarenje dobijanjem računa iz PTT-a sa neočekivanim sumama. Program koji će vam pomoći u radu i pokazati vam račun odmah po logovanju na neki od sistema, je *Phonebill*, holandskog autora **Rejmonda Penersa** (Raymond Penners). *Phonebill* analizira log-fajl, odnosno skenira log-fajlove generisane od strane glavnog komunikacionog programa ili programa za slanje elektronske pošte. On uzima sve informacije o pozivima koji su urađeni koristeći se modemom, i smešta ih u svoj kratki format. Posle ekstraktovanja potrebnih informacija, može davati najrazličitije izveštaje u kojima možete pronaći informacije o dužini i ceni razgovora.



U programu su sadržane grupe (cene impulsa za lokalni razgovor, međugradski, međunarodni, itd.) koje korisnik može konfigurisati i koje podržavaju odstupanja i u zavisnosti od dana i datuma. Podržani su log-fajlovi stvoreni od strane najkomercijalnijih programa za komunikaciju na Amigi, a to su GMS, *JRComm* i *NComm*. U slučaju da ne koristite ni jednu od pomenutih verzija programa možete konfigurisati *Phonebill* prema vašem komunikacionom programu iz menija „Settings".

Svi fajlovi koji se primaju on-line i prelaze veličinu memorije koja se koristi, automatski se arhiviraju. Posle toga se daje izveštaj u vidu statistika (podržan je i grafički prikaz) i totalnim troškovima. Ukoliko se u toku poziva pojavi funkcija koju korisnik ne zna da upotrebi, program će pružiti on-line pomoć. Korišćenje je krajnje uprošćeno i vrši se preko kontrolnog panela sa gedžetima i dva padajuća menija.

Branislav BABOVIĆ

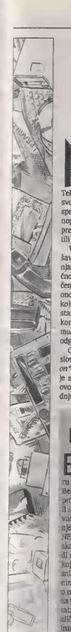
TIP: Pomoćni program
PLATFORMA: Amiga
MEDIJUM: Disketa

PREDNOSTI: Na svim Amigama radi podjednako dobro.

NEDOSTACI: Loš grafički prikaz.

Modemi (3)

Pažnja, komanda!



U ovom nastavku bavićemo se standardnim komandama modema

Na samom početku svog postojanja modemi su bili n obliku čudne mešavine mikrofona i zvučnika koja se prislanjala uz telefonsku slušalicu i kojom se upravljalo uz pomoć prekidača. Tehnološka evolucija je, međutim, učinila svoje, pa su današnji modemi inteligentne sprave kojima se upravlja preko specijalnog skupa komandi. Ove komande prva je predstavila firma *Hayes*, a kasnije prihvatili i proširivali svi ostali proizvođači.

Većina komunikacionih programa pokušava da korisnike poštedi pamćenja i kucanja ovih komandi, ali svaki ostavlja mogućnost njihove upotrebe. Komande o kojima ćemo govoriti unose se u delu komunikacionog programa koji se naziva *Terminal* i u koji se, uglavnom, ulazi automatski po startovanju programa ili sa *'Alt-T'*. Ono što korisnik kuca doslovno se prenosi modemu, a na ekranu se ispisuje sve što modem odgovori.

Gotovo sve modemske komande počinju slovima *AT*, skraćenicom od reči *„Attention"* (što objašnjava i naslov teksta). Postoje samo dve komande koje odstupaju od ovoga: komanda *A/* koja ponavlja poslednju poslatu komandu (i posle koje ne treba pritiskati Enter) i komanda +++ na kojoj se nećemo zadržavati.

Jedna od najčešće korišćenih komandi je *ATD* kojom modem poziva određeni broj i čeka na signal modema s druge strane sve dok se veza ne uspostavi. Slanje bilo kog karaktera modemu trenutno prekida zvanje, pa budite oprezni sa tastaturom dok zovete! Posle komande *ATD* treba navesti i broj koji se zove, kao i određene parametre zvanja. Naprimer, ukoliko otkucate *ATDP* modem će koristiti impulsno biranje (uobičajeno na našim centralama), dok će *ATDT* aktivirati tonsko. Ukoliko, recimo, zovete preko lokalne centrale, između brojeva možete ubacivati zareze koji unose pauzu od po dve sekunde, ili znak '/' koji unosi pauzu od od jedne osmine sekunde. Komandom *ATDL* modem će ponovo pozvati poslednji broj koji je biran.

Korisnici se često zbunjuju kada nabave nov modem za koji se ispostavi da odbija da zove. Naime, kod modema postoji mogućnost detekcije signala slobodne linije pre početka zvanja. Naše centrale, međutim, imaju signal po drugačijem standardu tako da ga modemi često ne prepoznaju sa sigurnošću. Zbog toga bi pre zvanja trebalo izdati komandu *ATX3* kojom se ta mogućnost isključuje.

Još jedna korisna komanda je *ATA* - navodi modem da „digne slušalicu" i odgovori na poziv, odnosno „daje signal". Komanda je naročito zgodna kada sa normalnog razgovora treba preći na modemsku komunikaciju, gde početnici često greše. Procedura je sledeća: prvo treba „glasom" pozvati željenu osobu i dogovoriti se s njom oko povezivanja. Pod pretpostavkom da ste i vi i sagovornik startovali svoj komunikacioni program (ispravimo još jednu čestu zabludu: nije bitno da li su programi isti) i da su vam modemi priključeni na telefonsku liniju, jedno od vas dvoje treba da otkuca komandu *ATA* i da **tek kada čuje kako modem preuzima vezu spusti telefonsku slušalicu!** Istovremeno, druga strana treba da otkuca komandu *ATD* (bez parametara), sačeka da njen modem preuzme vezu i tek onda da spusti slušalicu telefona. Posle uobičajenih zvukova modemi će uspostaviti vezu i onda slobodno možete koristiti standardne metode za prenos fajlova koji su vam potrebni. Možete čak i razgovarati preko tastature, jer će se ono što otkucate ispisati na ekranu drugoj osobi i obratno.

Za navedenu proceduru nebitno je ko kuca *ATD*, a ko *ATA*. Važno je samo da obe osobe ne otkucaju istu komandu, jer u tom slučaju nema ništa od povezivanja. Ukoliko posle prenosa želite da se ponovo vratite „normalnom" razgovoru, podignite telefonsku slušalicu i naredite modemu da prekine vezu (to se u većini komunikacionih programa čini sa *Alt-H)*. Komandom *ATA* možete i direktno odgovarati na poziv. Pazite samo da je ne iskoristite na nekome ko vas je zvao telefonom, a nije upućen u modemske komunikacije - dešava se da ljudi, zbunjeni zvucima koje modem proizvodi, pomisle da nešto nije u redu sa nji-

NC (Network Computer) - PC ili terminal?

Nakon „Oraclea", „Microsofta" i „Suna", i IBM se odlučio na proizvodnju jeftinog Internet PC-a. *IPC (Inter Personal Computer)* je paket koji se sastoji iz odgovarajućeg hardvera i mnogo komunikacionog softvera. Cena je veća nego kod ostalih proizvođača, tj 1000 USD, ali za taj novac se dobija Pentium procesor i „dovoljno memorije za uzimanje programa sa interneta". Ljudi iz IBM-a ne pominju „Internet PC" nego „Internetworking Terminal". IBM je prvi iz velikog saveza koji su uspostavili „Apple", „Netscape", „Oracle", „Sun" i IBM. Unutar ovog saveza je ugovoren standard za nove računare, kao i novi termin *NC (Network Computer)*. „Microsoft" nije stupio u ovaj savez jer NC nema sistemski program, nego se automatski nakon podizanja sistema poveže sa Internetom, odakle mu server šalje sve potrebne programe. „Microsoft" će svoj *Internet PC* prodavati sa instaliranim *Windowsom 95*. (dk)

BeoNET.com (BeoNET.yu)

BeoNET je Internet presence provider koji nudi domaćim i stranim firmama sve usluge vezane za prezentiranje na Internetu. Pored izdavanja mesta na svom WWW serveru (http://www.beonet.yu i *mirror* serveru http://www.beonet.com) BeoNET nudi sve usluge od pravljenja WWW stranica, preko programiranja *Java Appleta* do raznih dodatnih usluga (e-mail servis, statistike pristupa, prijavljivanje kod WWW pretraživača i u *Yellow Books* itd.) neophodnih za uspešno prezentiranje na Internetu. Pored prezentacija već postavljenih na BeoNET-u („Nedeljni Telegraf", „Telegraf Cool", „SETNet", „Oreska BBS", „Računari" i druge koje su u pripremi), BeoNET nudi svakodnevno nove vesti iz Jugoslavije, izveštaj o vremenu koji se dvaput dnevno aktuelizira, i ima aktuelni satelitski snimak Evrope sa Meteosata, zatim različite informacije i zanimljive linkove za Internet surfere, a u pripremi je i stranica o našim sportistima na Olimpijskim igrama u Atlanti, gde će za vreme Olimpijade biti u realnom vremenu davani svi rezultatati naših sportista na Olimpijskim igrama. U planu su i različite nove usluge koje treba zainteresovanima za biznis na Internetu da pruže sve mogućnosti u skladu sa novim trendovima na Internetu. Sve informacije mogu se dobiti na telefon 011/171-208 ili e-mailom na info@beonet.com. Ukoliko neko želi da dobije kompletnu ponudu, dovoljno je poslati e-mail na ponuda@beonet.com i dobiće se automatski odgovor. (mb)

hovim telefonskim aparatom ili se žale službenicima na centrali kako im linija nije u redu!

Od komandi koje vam takođe mogu biti korisne u prvi mah, tu su i *ATL* odnosno *ATM* koje kontrolišu modemov zvučnik. Prva kontroliše jačinu zvuka i njen parametar ide od *ATL0* (najtiše, često i potpuno bešumno) do *ATL3* (najglasnije, obično neprijatno za uši). Druga komanda kontroliše u kojim će se situacijama zvučnik uključivati. *ATM0* će potpuno obustaviti njegovo korišćenje (što će vaši ukućani/kolege verovatno pozdraviti), *ATM1* će aktivirati zvučnik samo dok se veza sa drugim modemom ne uspostavi, *ATM2* će ga stalno držati uključenim, dok će *ATM3* aktivirati zvučnik posle biranja broja, a isključiti ga kada se veza uspostavi.

Beskućnik na Internetu

Dvadesetdvogodišnji **Nil Beri** (Neal Barry) iz Navatoa u Kaliforniji odlučio je da svoju premalu platu više ne troši na stanovanje. Ovaj beskućnik sa svojim laptop računarom i mobilnim telefonom sada stanuje u šatoru u blizini jednog od autoputeva. Beri je dugo tražio stan ali, kako sam kaže: „Nemoguće je naći jednu sobu za ispod 500 dolara. Kada bi plaćao takav stan ne bih mogao da uštedim za nameštaj.". Kao pomoćni prodavac u lokalnoj prodavnici, Beri zarađuje osam dolara na sat. Kada je postao beskućnik, Nil je svu svoju ušteđevinu od 2500 dolara potrošio na laptop i modem. Sada mesečno troši 35 dolara za račune na Internetu, 60 dolara za telefonski račun i 50 dolara za člansku kartu u sportskom centru gde se tušira. Nil Beri je trenutno u zatvoru pod optužbom da je krao baterije. (dk)

Pored ovih, bitne su i komande koje inicijalizuju modem. *ATZ* resetuje modem i aktivira parametre iz njegove memorije, njeno korišćenje vam preporučujemo pre svake upotrebe. *AT&W* će zapisati trenutne parametre (podešene prethodnim *AT* komandama) u modemovu memoriju, *AT&F* vratiti fabričke vrednosti, dok zapisane parametre možete pogledati komandom *AT&V* (kod nekih modema *ATI4*). Primera radi, ako pošaljete već pomenutu komandu *ATX3*, pa zatim i *AT&W*, modem će zapamtiti da ne treba da čeka na signal slobodne linije. Preporučujemo vam i da u svom komunikacionom programu u tzv. *Init string* (spisak komandi koje se šalju modemu prilikom startovanja programa) stavite samo jedno *ATZ*, kako parametri koje sami postavite ne bi bili poništeni.

Postoje, pored ovih, i mnoge druge komande kojom se modem može precizno kontrolisati, ali za njih ćete morati da konsultujete uputstvo. Cilj ovog teksta bio je samo da vam ukaže kako da maksimalno kontrolišete sopstveni modem, s nadom da će vas animirati da sami istražujete dalje. Uostalom, nepisano je pravilo da ćete sve efikasnije koristiti svoj računar što ga bolje budete upoznavali.

Slobodan POPOVIĆ

Laserski štampači



Autori: prof. dr Milojko Jevtović i mr Danilo Pešić; izdavač: „Perihard", Beograd; obim: 279 stranica

Ko još nema laserski štampač na stolu? Retko ko. Ko o njima zna više nego što je potrebno za pokretanje štampe ili izvlačenje zaglavnjenog papira? Opet, retko ko. Da li je potrebno printer poznavati više od toga? Odgovaram kontra-pitanjem: da li je za vožnju automobila korisno znati šta se dešava ispod haube?

Potpuno nenaviknuti na domaće hardverske priručnike, sa nestrpljenjem smo uzeli u ruke knjigu o laserskim štampačima u izdanju poznate firme čije se spominjanje odmah vezuje za štampače – firmu „Perihard" iz Beograda.

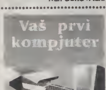
Knjiga obuhvata više poglavlja: principi štampanja laserom, arhitektura štampača, programsko upravljanje funkcijama, interfejsi, karakreristike „Hewlett-Packard" štampača, održavanje, potrošni materijali, pravci razvoja i, konačno, saveti za izbor i kupovinu pravog štampača.

Publikacija je pisana za iskusnije i ozbiljnije korisnike kojima neće smetati stručan i inženjerski ton koji prati celo izlaganje. Dato je dosta pratećih shema i dijagrama. Ova vrlo profesionalno i studiozno napisana knjiga sadrži, slobodno možemo reći, sve što će vam ikada biti potrebno da znate u vezi sa laserskim štampačima. Detaljno i postupno se objašnjava kako se dolazi do visokog kvaliteta otiska, koriste štamparski slogovi, štampa na različitim vrstama materijala itd. Čitalac se upoznaje sa načinom komuniciranja računara sa štampačem, uslovima koji bi trebalo da vladaju u njegovoj okolini, održavanjem i još mnogo toga. Obrađeni podaci izuzetno su sveži i prate najnovija svetska dešavanja. Nije reč o pukom prevodu, potpuno odvojenom od naših uslova, već upravo materijalu koji tretira sadašnje, specifične, uslove na našim prostorima, što je veliki plus. Na tržištu domaćih knjiga nema konkurencije

„Laserski štampači" dobro će doći svakom seviseru (ali i prodavcu koji želi više da zna o njihovim karakteristikama), štampariji bilo koje vrste, a verovatno i svakome ko se profesionalno ili amaterski bari prelomom, grafičkim oblikovanjem i dizajnom, pa je, po prirodi svojeg posla, upućen na laserske štampače.

Ivan OBROVAČKI

Vaš prvi kompjuter



Prevod izdanja „Your First Computer", Sybex; izdavač: MarKraM, Beograd; obim: 350 stranica

Često se mogu čuti pritužbe ljudi koji počinju da se bave kompjuterima da su sve knjige do kojih su mogli doći opterećene stručnom terminologijom, da zahtevaju nekakvo predznanje, te se zbog toga potpuni laik u njima nikako ne može snaći. Verovatno su u pravu.

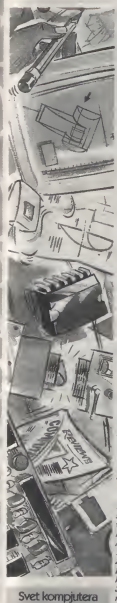
„Vaš prvi kompjuter", nedavno objavljen u izdanju mlade izdavačke kuće „MarKraM", predstavlja upravo tu kariku koja nedostaje u lancu saznanja. Reč je o prevodu knjige poznatog američkog publiciste Alana Simpsona, autora brojnih svetskih bestselera o kompjuterima, čije su knjige prevedene na preko dvadeset jezika. Ova knjiga pomoći će vam da razjasnite osnovne pojmove o kompjuterima, počev od objašnjenja pojma hardvera i softvera, preko upoznavanja sa različitim operativnim sistemima, pa sve do konkretne primene kompjutera u različitim oblastima ljudske delatnosti. Lako čitljivim, laičkim jezikom, objašnjeno je kako da kompjuter primenite u poslu kojim se bavite.

Grafička oprema knjige je verno preneta iz originala (crno-belo), dok se za kvalitet prevoda može reći da je na profesionalnom nivou. Doduše, kao što je u našoj kompjuterskoj literaturi postalo uobičajeno i ovde ima pokušaja prevođenja termina koji su se u našoj stručnoj javnosti već odomaćili u engleskom originalu. Međutim, imajući u vidu karakter knjige, odnosno ciljnu grupu kojoj je namenjena, može se konstatovati da je taj trend ovoga puta u funkciji razjašnjavanja stručne terminologije apsolutnim početnicima, te stoga nije kontraproduktivan.

Na osnovu dobijenih informacija moći ćete kompetentno da procenite kakav bi kompjuter za vaš posao bio najpogodniji, kao i koji od postojećih programa bi ga obavljao kvalitetno i efikasno. Prema tome, ova knjiga namenjena je i onima koji nemaju kompjuter, a žele da ga nabave, kao i onima koji su ga već nabavili, ali ne znaju odakle da počnu u upoznavanju njegovih mogućnosti.

Aleksandar VELJKOVIĆ

Uređuje EMIN SMAJIĆ



Barem tetkica

Zdravo! Pišem vam po ko zna koji put ali do sada nisam imao sreće da moje pismo bude objavljeno. Nadam se da će ovo pismo barem pročitati tetkica.

Ovako: Imam 486-120MHz, 10 MB RAM-a, 14 SVGA Daewoo, 1.1 GB, S3 WB + 2 MB SB 16.

1. Koja je razlika između obične i EDO memorije?
2. Kupiću CD ROM Panasonic 4X za 165 DEM. Da li je to skupo?
3. Da li mogu solidno da radim sa Auto CAD 13 i ArchiCAD na ovoj konfiguraciji?

Unapred zahvalan,

Baki

1. Brža je i nešto bolja kao i svaka nova memorija, a kad postane standard izmisliće nešto novo pa, sve iz početka, a još ni prelazak sa 30 na 72pina nismo preboleli, ař ko nas pita.

2. Jeste, cene su u stalom padu. Na sajmu tehnike „Mitsumi" četvorobrzinci prodavli su se za 100 DEM.

3. Da, mada memorije nikad dosta, a sada je jeftinija nego ikad. Ako možeš, ti dodaj malo.

Od Amige do Amige

Zdravo najbolji časopisu na svetu. Ja imam Amigu-500 i želim da se oslobodim ovog „đubreta". Hteo bih da kupim Amigu-2000 sa 3 MB. Imam nekoliko pitanja za vas:

1. Kolika je prosečna cena ovog računara
2. Da li se može priključiti HD i CD?
3. Koliko može da se proširuje RAM memorija?
4. Da li mogu da se koriste sve igre sa Amige 500?

To bi bilo sve za ovaj put.

Bojan Cvetinov
Bačka Palanka

1. Amiga 2000 se može kupiti samo polovna pa njena cena varira od pogodbe do pogodbe. Može se lako desiti da golu A2000 dobiješ po ceni A500 sa 1MB.

2. Da, ukoliko dokupiš kontroler. Preporučujemo ti da to bude neki SCSI.

3. Do 9 MB, uključujući i onaj megabajt na ploči. I za to će ti trebati kartica mada se na većini novijih kontrolera nalazi i mesto za proširenje memorije. Stoga bi ti i preporučili GVP SCSI II + kontroler sa mestom za osam SIMM modula.

4. Da mada to zavisi od Kick Starta na A2000, ako je u pitanju 1.3 neće biti nikakvih problema dok sa 2.0 može da se desi i da neka ne radi. Neke starije igre pravile su problem i oko količine CHIP memorije, ali mislimo da te igre i nisu sada aktuelne.

Došli divlji, oterali pitome

Od nemilog trenutka kada je Windows 95 stigao na naše područje, obasut sam raznim pričama o njemu. Neki ga smatraju za budućnost PC računara. Microsoft za njega pravi sav̧novi softver, čas ga kritikuju, čas ga hvale, mnogi ga kupuju a mnogi ne, a ja i dalje imam stari win 3.11 i u totalnoj sam konfuziji. Zato želim dami o njemu jednom za svagda, jasno i glasno, raščistite neke stvari. Napominjem da imam PC 486 DX4 120 MHz, 1.1 GB Quantum, CL 5434 1 MB, 8 MB RAM, SONY 55 E, SB 16 ASP, VGA monitor, HP LASERJET 5L i programator čipova.

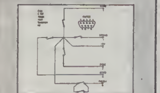
1. Da li na ovoj konfiguraciji Win95 može da radi u punoj brzini, sa svim operacijama?
2. Da li ima dovoljno softvera za Win95, prvenstveno programa?
3. Da li je istina da je „Čikago" pun bagova, ili su takve verzije na našem tržištu?
4. Da li softver sa Win95 može da radi na običnom Windowsu, uz pomoć nekog emulatora i koji je to emulator? Posebno me zanima emulacija CINEMANIE 96 pošto sam je prvo naručio, a tek posle pročitao opis u SK12/95 u kome (na moje oduševljenje) piše da radi samo pod Win95 i WinNT.
5. Kad sam već kod WinNT, kakav je to Windows i da li je kompatibilan sa 3.11 ili sa Win95. Da li ga preporučujete?
6. Imam Win32 aplikacije pa mi recite šta je to uopšte i da li je to onaj traženi emulator iz 4. pitanja ili nešto drugo?
7. Na mom računaru sam ugradio DOS meni, tako da nakon startovanja DOS-a imam izvor STANDARD ili

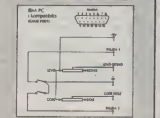
Poslednji put

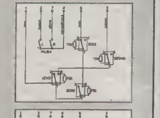
Prilikom čitanja martovskog broja Sveta kompjutera u I/O portu sam naišao na pismo koje me je zainteresovalo. Reč je o pismu Relje iz Novog Sada „Džojstik sa C64". Našao sam se u sličnoj situaciji kao i Relja jer sam pre personalca imao Amigu. Bio sam vrlo zadovoljan džojsticima i želeo bih da ih koristim i na personalcu. Ovde nastaju problemi. Kao odgovor na Reljino pitanje preporučili ste mu da prelista „Svet kompjutera" 9/91. Sa žaljenjem sam konstatovao da ne posedujem taj broj. Zato bih vas najlepše zamolio da mi pošaljete šemu za vezivanje 9-pinskih džojstika na PC.

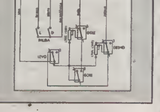
Goran Tasić
Niš

Na tvoj zahtev i zahtev mnogih čitalaca objavljujemo šemu za prepravljanje džojstika sa C64 na PC. Kompletan tekst se nalazi na 35 stranici u broju SK 9/91.









Svet kompjutera
(I/O PORT)
Makedonska 31
11000 Beograd

IGRE. Da li iz DOS-a ili iz 95-ice mogu da napravim nešto slično tako da imam STANDARD sa Win3.11, a kao drugu mogućnost konfiguraciju sa Win95?
8. i najvažnije. Da li je Win95 dovoljno dobar operativni sistem i da li je zaista budućnost PC računara (nadam se da nije)?
igre za SEGA MEGA DRIVE 2 su loša ideja, ali bi „TV Svet kompjutera" bio „prava stvar", samo da je na državnoj televiziji.

Ivan P.
iz Jagodine

1. Ako dodaš još 8 MB bićeš zadovoljniji.
2. Ima i u stalnoj su ekspanziji, mada ti i korišćenje većine progama pisanih za stari operativni sistem neće praviti poteškoće.
3. Opšte je poznato da je svaki operativni sistem „bagovit", Čikago nije izuzetak, ali nije ni šampion.
4. Emulacija u pravom smislu nije moguća, neke nadogranje su moguće, ali da li ti je sve to potrebno? Instaliraj Win 95, nećeš se pokajati. A na kraju krajeva CINEMANIJU si nabavio i zar ćeš odustati od njenog korišćenja samo što je tamo neko rekao da je WIN 95 više bagovit, i preporučio ti nešto manje bagovito što ti uopšte ne koristi? Ti verovatno ni jedne ni druge bagove nećeš nikad ni primetiti.
5. To je suviše glomazan sistem za tvoje potrebe, dobar jeste ali ..
6. To je prelazno rešenje između dva sistema. Naime, da bi na starom Windowsu radile 32bitne aplikacije (Lightwave naprimer) neophodno je nadograditi windows 3.1x sa Win32S-om. Ja lično ne volim prelazna rešenja. A šta će ti 32bitne (ili bilo kakve druge) aplikacije za koje ne znaš čemu služe? Time gubiš dragoceni prostor i vreme.
7. Da, možeš i to vrlo elegantno. Inače, ako prilikom startovanja računara koji ima WIN 95 pritisneš F8 dobićeš njegov standardni meni koji možeš prilagoditi svojim potrebama i podesiti da se pojavljuje uvek prilikom butovanja računara.
A ako si već toliko skeptičan, predlažem ti sledeću varijantu: Na svoj postojeći sistem instaliraj WIN 95 i kada te pita da li želiš da zadržiš prethodni sistem odgovori potvrdno. Kada ti zatraži da napraviš UNINSTAL disketu uradi i to. Posle završene instalacije imaćeš i stari i novi sistem i moći ćeš da ih koristiš nezavisno a ako ti se baš toliko ne dopadne 95tica, trampi CINEMANIJU za nešto drugo i pomoću UNINSTAL diskete ukloni WIN 95 i sve će biti po starom.



Neće da rade

Uz vas provedoh duže vreme pa mi je, slutim, vreme pisati. Jer u druge (izuzev vas), nemam ni trunku poverenja. Imam PENTIUM na solidnih 120 MHZ sa (za mene) dobrih 16 MB RAM-a, sa Sound Blasterom 16 ASP i CD ROM-om 4x (Sonijeve proizvodnje), modemom - u njega se baš i ne razumem mnogo, pa koristim poslovicu da ne terba gurati nos gde mu nije mesto (iz iskustva to kažem). A takođe imam i par problema:
1. Neke igre neće da mi rade (startuju), izbacuju razne poruke, dok kod mog druga koji ima 8 MB RAM-a rade bez problema.
2. Interesuje me koji bi džojstik meni odgovarao (samo za igranje), naravno ne preskup (najjeftiniji)?
3. Kako bih mogao da se informišem o razbijanju igara i eventualno naučim tu veštinu?
Unapred hvala,

Srđan

1. Tvoj problem leži u loše raspoređenoj memoriji, probaj to da otkloniš sa MEMMAKEROM (komanda iz DOSa 6.xx).
2. Pa i nemaš neki izbor. Pogledaj šta se nudi po oglasima, a proveri koliko koštaju novi modeli Microsofta ili Logiteca. Njihov izgled obećava.
3. Nema potrebe da na to gubiš vreme, ali ako ti je baš stalo do te vrste dokazivanja, prevrni BBS ove ili skokni negde na Internet. Ali nemoj se nadati da će ti neko tako nešto servirati na tanjiru. Savetiujemo ti da se prvo pozabaviš optimizacijom tvog operativnog sistema to će ti biti jednako zabavno a uradićeš jednu vrlo korisnu stvar. Kad ti igre prorade onda probaj da ih igraš.

Štamparska greška

Imam 386 DX/40 MHz sa 4 MB RAM-a... (ostalo je tužna priča). Interesuje me sledeće:
1. Da li je za Sound Blaster 16 drugi naziv Sound Blaster Pro?
2. Kakva je razlika između kartica Sound Blaster 16 i Sound Blaster 16 ASP (sem po nazivu i ceni)?
3. Pošto bih svoj SVGA Mono Monitor voleo da zamenim za Philipsov color monitor 14" želeo bih da znam koji model mi toplo preporučujete.
4. Da li je u nekom od vaših oglasa štamparska greška, ili zaista postoji 486-ica na 160 MHz?
5. I za kraj vas molim da mi odgovorite na pitanje: Kakve su to GA ploče?

Indijanac

1. Ne, to su dve različite kartice. Prva je osmobitna a druga šesnaestobitna. Slične su utoliko što su obe stereo, što za osmobitne kartice i nije pravilo.
2. Razlika je u ASP čipu. On se može nalaziti na SB16 kartici. Osnovna namena mu je da rasterećuje procesor prilikom obrade zvuka. Ukoliko se više baviš obradom zvuka može ti biti od koristi. U protivnom „džaba ste krečili".
3. Preporučujemo Philipsov 14B ili 14A, nikako 14C.
4. Na nekim SiS-ovim pločama moguće je „nasvirati" procesor (AMD 5x86 - 133MHz) da radi na 150. Oni koji su probali, kažu da to radi i zadovoljni su tom kombinacijom.
5. To su jako dobre i stabilne ploče bilo da se radi o 486 ili Pentium mašinama. Osnovna zamerka im je što se ne mogu presviravati. Naime kod 486 ploča svi procesori čiji se takt dobija množenjem sa 33 rade pefektno jer to magistrala izdržava. Ako imaš procesor na 120 i podesiš na ploči da triplira klok od 40MHz onda je i magistrala automatski na 40MHz, a to može da rezultuje zaglavljivanjem. Sve u svemu, kad su 486-tice u pitanju kombinacija GA ploče i procesora na 133 daje odlične rezultate i ta kombinacija je za preporuku.

Atari 520ST

Zovem se Žarko Nimčević. Pišem vam po prvi put. Pre dve godine sam postao vlasnik Atari 520ST. Zbog finansijskih razloga nisam bio u stanju da kupim bolji. Flopi disk je jednostrani što mi je smanjilo kupovnu moć igara i programa. Pokušao sam da ga prodam, ali bez uspeha. Pošto ne mogu da ga prodam, rešio sam da ga proširim (sve moguće) i da kupim ostale komponente. Pre koji mesec sam nabavio dvostrani flopi disk (uz tešku muku· zvao sam BBS, zvao sam ICM, zvao sve prodavce atarija... pa zato i tražim pomoć od vas) i sada sam masovno počeo da kupujem igre i programe. Pošto nisam najbolje upoznat sa čime radim (ATARI-jem) želeo bih da mi pomognete u tome (prihvatam i mogućnosti):
1. Atari ima proširenje od 1 MB. Želeo bih da ga proširim još. Kako, na koji način i gde ima da se kupi?
2. Monitori za Atari kao što sam čuo su prava retkost (možda su čak i postali antikviteti), a ako ih i ima onda su podosta skupi. Znam proizvođača (Nemačka), ali ne znam prodavca (?) u našoj zemlji. Potpitanje: Šta bi jeftinije ispalo:
1. Da kupim original monitor ili
2. da uzmem monitor od drugog kompjutera (ako je moguće). U prošlom broju ste govorili da se monitor drugog kompjutera može priključiti na drugu tastaturu, ali treba naći nekog ko bi napravio poseban kabl zbog drukčijih priključaka. U slučaju da otpadne prva mogućnost (kupovina original monitora) želeo bih da napišete adresu prodavnice u kojoj bih mogao da kupim priključke pa da pokušam sam da napravim kabl.

Žarko
iz Subotice

1. Proširenja za Atari su sada prava retkost, doduše postoji jedan majstor, ali nismo sigurni da li još radi. Javi se u vreme dežurnog telefona pa ćemo probati da ga iskopamo, ukoliko ne nađeš nikog u oglasima.
2. Monitori za Atari se kod nas prodaju isključivo polovni, a to moraš potražiti u oglasima (preporučujem ti da prelistaš i „Novosti Oglasi"). Za inostranstvo (Nemačka) nemamo podataka da li ih ima i kolika im je cena iz prostog razloga jer se tamo u današnje vreme ređe ide. Što se tiče prepravki, moguće je prepraviti VGA monitor. Međutim biće problem da nađeš kabl koji se priključuje na Atari jer je vrlo specifičan. Raspitaj se koliko bi te koštao isti da ga poručiš od firmi koje po narudžbini donose stvari iz „Conradovog" kataloga.

DEŽURNI TELEFON

SREDOM, od 11 do 15 sati. Kraj telefona: 011/322 05 52 (direktan) i 011/322 41 91 lokal 369 dežuraju naši stručni saradnici. Pitanje možete ostaviti i na BBS-u Politika

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■



AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler No 1

☎ 011 / 190-124 i 101-372

SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 10.000 naslova, igara, uslužnih.

NAŠE NAJNOVIJE IGRE A500/500+/600:

Sensible Soccer Euro England '96, Cedric, Total Football, Odissey, Spherical World, F1 Manager, Charlie J. Cool, Leading Lap, Pitch 'N' Putt, Black Dawn, Hill 2 (Space Crusade 3), Penguin, Track Suit Manager, World Champ. Golf, Black Viper, Premier Manager III DeLuxe, Centuriato, Zeewolf II, Legions, Diamond Caves, Grail, Rubic

NAJNOVIJE AGA (100%) IGRE

Primal Rage, ETreme Racing II, Capital Punishmant, F1 Grand Prix '96, Slam Tilt, Watch Tower, MAG, Caribian Desaster, Genetic, Nemac IV, XP8, Charlie J. Cool, Hummans III, In Death Disco, Beyond Sanit, Allien Breed II, Slam Tilt, Putty Squad, Relics II, Imperium Terranum, Airbus A320 II, Yactara, Skid Marks v2.21, Speris Legacy

NOVI USLUŽNI PROGRAMI:

Light Wave 5.0, Word Worth 5.0, Dust 2.48, Image FX 2.6, Amiga FTP 1.57, Maxxon C++ 3.1, Art Expression 2.06, McIntosh EPLANT 1.4, FinalCalc 1.4, Netscape Navigator, Amiga Surfer, Soft Cad v2.3, T Print v4.1, Amiga Atlas, LSD 64, Image Engineer 3.0, Final Data 3.0, Real 3D v3.0, Mapple V 3.1, SoundFX 3.4R, Dev.Tools 37-47 i još preko:

- 5000 modula - 10000 slika (jpg, gif, ham)

Programe snimamo na vašim ili našim disketama proverene i 100% bez virusa !

Preko 1000 zadovoljnih korisnika su garancija kvalitetne, jeftine i brze usluge

Programe i igre šaljemo i poštom

EXPRESS

u roku od 48 sati

Na zahtev šaljemo NOV besplatan KATALOG

AMIGA

AMIGA 600
AMIGA 1200 i 1200 ESCOM
AMIGA 4000/030
AMIGA 4000/040
MONITOR 1084, 1942

ZA POVOLJNE CENE ☎

Fast RAM 4MB + clock	320,-
Apollo 1220 4MB + clock	480,-
Apollo 1230 4MB/40/40MHz	780,-
Viper 030/28MHz, 4MB	550,-
Viper 030/28MHz, 8MB	650,-
Blizzard 1220 4MB/28MHz, clock	480,-
Blizzard 1230 4MB/50/50MHz	950,-
Blizzard 1230 8MB/50/50MHz	1050,-
Blizzard 1230 16MB/50/50MHz	1250,-
Blizzard 1260 16MB RAM, incl. FPU (80MIPS/29MFlOPS) ..	2100,-
FPU 68881 16/25	60/100,-
FPU 68882 33/50	160/250,-

CD

OVERDRIVE

CD ROM za A1200

sa napajanjem, emulacija CD 32, muzika sa CD ploča, KODAK foto CD

Double speed 300,- Quad speed 400,-

AMIGA CD32

16-to bitni zvuk, TV izlaz, audio CD
+ Joyboard
+ CD game Microcosm ... 400,-

Communicator CD32

Spojite CD32 sa Amigom 1200 ...180,-

CD SOFTWARE:

Amiga Highlight	Rise Of Robots
Amiga Atlas	Liberation
Ami Contes	Sensible Soccer
Ami Net 11	Alien Breed 3D
Video Creator	Super Frog

OSTALA OPREMA

Genlock

ED PAL, PRO GEN plus	650,-
ED Y/C new	900,-
SIRIUS	1700,-
SIRIUS II Alpha TBC	2600,-
ED NEPTUN Alpha	1700,-
Randal G	☎

Skeneri

Handy 400 dpi/256 gray	250,-
Mustek 16.7 color	600,-

Digitalizatori slike

V-LAB Par Real Time externi, 24 bita	..800,-
DigiTIGER III	...750,-
Hyper Grab RT 24 bita	.. 750,-
GRAFITO 24	...650,-
Pro GRAB 24RT	...500,-

PICCOLO SD64

16.7 Mio Graphic Card za A2000/3000/4000 ..~~1200~~ 950,-

Povoljno

2,5" HDD 40, 60, 80, 120, 250MB

Mogućnost dogradnje uz doplatu vašeg sistema na jači:

RAM karta -> TURBO karta
HDD manji -> HDD veći
HDD 2.5" -> HDD 3.5"
Video monitor -> Mulisync
Trafo 3A -> 4.5A

Dodatni flopi 880 KB	80 -	150,-
Dodatni flopi 1.76 MB		200,-
Interni flopi 880 KB	80 -	140,-
Interni flopi 1.76 MB		180,-
Miš Alfa Data 280 dpi		50,-
Miš Alfa Data 400 dpi		60,-
Miš IC (bežični)		70,-
CE 14400 FAX + kabl		250,-
US Robotics 28800 FAX+kabl		500,-
Memory A500 512KB+clock		80,-
Memory A500 2MB		160,-
Memorija A600 1MB		140,-
MIDI (1 In, 3 Out, 1 Thru)		140,-
TurboTechsound II d.zvuka		140,-
Vector digitalizator zvuka		90,-
Kutije za 80-100 disketa		20,-
Mouse Pad	od	8,-
Kempston Pro, Blue Star	od	40,-
Quick Joy	od	15,-
Aktivni zvučnici 20W		40,-
Aktivni zvučnici 80W		80,-
RF modulator		90,-
Transformator 4A		150,-
MultiSCART mixer		☎
SCART kabal		30,-

SERVIS

svih modela AMIGA računara i ugradnja svih dodataka

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA

RAD. DANOM OD 11-19h SUBOTOM OD 11 DO 15h
NEDELJOM I PRAZNICIMA NE RADIMO

Amiga

AMIGA 500 i 1200
BUVACOPY
SOFTWARE & HARDWARE
Sr'_nanje:
IGRE 1.00
PROGRAMI 2.00
Isporuka poštom
Tel: 76-80-70 od 16 - 22
Radmile Rajković 8
N.Groblje
Ruzveltova
Radmile Rajković 8

PRODAJA, servisiranje, otkup Amiga, Commodore, Sega, monitora. **Tel: 552-227.**

AMIGA 500-1200 programi, igre, hardver. **Tel: 552-377.**

AMIGA Factor - servisiranje, otkup i prodaja: Amiga 500/1200, Commodore 64 i Sega Mega Drive II. **Tel: 018/326-347.**

AMIGA 500! Amige 1200! Monitor, proširenje, diskete. Povoljno. **Tel: 011/432-464.**

KUPUJEM Amige (500, 1200), monitore, opremu. Popravljam isto. **Tel: 451-732.**

SONY PlayStation, garantovano najpovoljnija, originalne igre, donosim. Tražiti Marka. **Tel: 011/554-112.**

PRODAJEM Amigu 500 sa hard diskom i kolor monitorom i Commodore 64 sa flopi drajvom. **Tel; 021/392-998.**

PRODAJEM Amigu 1200HD 540Mb (800) i veliki broj FRP/RPG knjiga. **Tel: 021/27-807.**

HARD diskovi, kontroleri, memorije, CD, Amige Svi modeli. **Tel: 021/614-631.**

igre,programi diskete **AMIGA** snimanje na diskete,hard disk
Memorije A500 512Kb,2Mb / A1200 4Mb,8Mb
Amige 500,1200, VBS,Ext.Drajv, Zrenjanin
023/67-393 Bul.V.Vlahovića 51/22

CENE OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: **Svet kompjutera, (mali oglasi)**
Makedonska 31, 11000 Beograd

Novac treba uplatiti na **ŽIRO RAČUN:**

40801-603-3-42104

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera" Cena običnog malog oglasa do 10 reči - **10,0** N. DIN., svaka sledeća reč - **1,0** N. DIN. Na ukupnu sumu dodati 7% poreza. Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax: **011/322-0552.**

Oglase primamo do 21.06.1996.

VEĆI OGLASI

- 1/2 (V) (95x275mm) 700 N.DIN
- 1/4 (95x135mm) 400 N DIN
- 1/2 (H) (195x135mm) 700 N DIN
- 1/8 (95x65mm) 220 N.DIN
- 1/16 (V) (45x65mm) 120 N.DIN
- 1/16 (V)(95x30mm) 120 N.DIN
- 1/32 (45x30mm) 65 N.DIN

Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

ZDEelektornik
Kneza Miloša 65
tel. 687-682
servis
otkup
prodaja

SEGA
AMIGA
Commodore
Schneider
sinclair

Veliki izbor računara, monitora, štampača, modula po pristupačnim cenama i garancijom od 90 dana.
Servis obavljamo u vašem prisustvu.

OTKRIJTE PREDNOST U POSLOVANJU SA NAMA

radno vreme 08-20 svaki dan sem nedelje

AMIGA disketni programi i igre! Rasprodaja snimljenih disketa! CD softvare! Novi sad, Balzakova 38/85. **Tel; 021/371-899.**

AGNUS Soft! Igre, programi, hardver za A1200. Tel: **026/315-116** za A500 **tel: 026/314-051 i 026/316-636.** Cene snimanja 80 para. Katalog besplatan!

SB - SOFT

TOP 8 AMIGA

1. ALEN BASH 2 (AGA)
2. HUMANS 3 (AGA)
3. LEADINE LAP (ECS I AGA)
4. GENETIC (3MB RAM)
5. ESKADRA
6. WORLD GOLF
7. COMBATAR PATROL 100% (AGA)
8. FATAL MISSION (AGA)

TOP 8 C - 64 (DISK)

1. BOBIX
2. SONNY THE SNAIL
3. SPEDY SLUG
4. OKLAHOMA KID
5. M. MALDGIRA
6. FRED'S BACK 4
7. STRATEGO
8. COLONIAL TRADER

(011)130-684

SMARTY-Amige, snimljena disketa 3,00 din, digitalizatori zvuka (mono-50, stereo-70), Blizerdiii na 50Mhz sa 8Mb-900! Katalog besplatan. **Tel: 021/367-980.**

AMIGA Factor - servisiranja, otkup i prodeja: Amiga 500/1200, Commodore 64 i Sega Mega Drive II. **Tel: 018/326-347.**

PRODAJEM Amigu 500 sa opremom. **Telefon: 034/723-819, Đorđe.**

HARDWARE za Amigu: RGB monitor (270), eksterni HD/DD flopi (130), digitalizator zvuka (70), midi intefejs 950), kebl adapter za 3,5" HDD (45), VGA adapter (30), video bekap (24), skart kabl (16), adapter za četiri džojstika (14). **Tel: 021/392-998.**

PRODAJEM Amigu 1200 HD (63Mb) **Tel: 011/416-556.**

PRODAJEM Amigu 500 (komplet sa disketama) i monohromatski monitor (Philips). Moguš dogovor. **Tel: 013/818-711.**

AMIGA 1200, HD540Mb, turbo karata Blizzard 1220, sempler, modem. **Tel: 031/28-177.**

Amiga Studio Subotica
Imamo SVE NAJNOVIJE programe i igre za AMIGU
SNIMAMO I NA CD ZA SVE AMIGE!
CD32 komplet sa 40 CD32 SUPERHITOVA=90DM!!
tel.: (024) 25-671 . P. Lekovića 5/I, 24000 Subotica

Amiga

AMIGA 500, proširanje, modulator 100 igare po izboru. Tel: 021/614-631.

RASPRODAJA 700 snimljanih diskata za Amigu 500 ili 1200 sa igrama ili programima po vašam izboru. 10 disketa 10 dm, 50 disketa 45 dm, 100 disketa 80dm!!! Novi Sad, tel: 021,331-627 i Vršec 013/617-401.

TIM 037 037/ 785-203 785-489
RASPRODAJA VHS kompleta
125 disketa = 1 VHS = samo 12DM
Prodaja kompjutera i opreme
POVOLJNO: CD32 sa 60 igara
NA DISKETAMA: IGRE USLUZNI =1din

Razno

KOMPJUTERSKI papir 12 x 240 blanko 1+0, beskonačni, 200 listova, 20 dinara + poštarina. Plaćanje pouzećem. "NS PRINT", P.F.20, 21208 Sremske Kamenice.

AMSTRAD CPC 464 programi i igre. Auto-moto, sportski, erotski, kung-fu, Mix kompleti sa kasetom 28 din. Alarm za stan sa šifrom, 200 din. Tel: 010/23-287.

PC & ATARI ST
snimanje + CD__20
(originali i kompleti)
po izboru______25
na hard disk___0,1/MB
HARDVER:
CD romovi, zvučne kartice,
hard diskovi, memorija,
486, 586,...
011 191-730
ATARI:
snimanje programa
i igara
Design: Nila

PRODAJEM kompjuter Amstrad Schneidar 6128. Tel: 024/782-994.

SERVIS PC, Amiga, Atari, C64, Sega. Usluga odmah. Tel: 021/814-631.

ATARI 800 XL/130XE najbolji programi, literatura za Amstrad, otkup Commodora kompjutere Tel: 015/29-556.

PRODAJEM povoljno igre i programa za Commodore 64. Tel: 019/511-510.

SERVIS KOMPJUTERA
- USLUSLUGA ODMAH
- ZAMENA STARO ZA NOVO
- SVE VRSTE POPRAVLJAMO
021/614-631

C64,128, CP/M
Uslužni programi i popularne igre na disku i kaseti (pojedinačno i u kompletu).
Uputstva. Katalog.
Isporuka pouzećem istog dana.
tel: 021/611-903

SPECTRUM najbolje igra, kasete i štampeči. Tel: 018/22-306 Voje, Niš.

MASTER sistem, Game Gear zamena i prodaja igara. Tel: 021/615-296.

SPECTRUMOVCI
Pirat №1
PROGRAMI
IGRE
KOMPJUTERI
DELOVI
011/8121-208

L.S.-Soft: igre, uslužni i obrazovni programi, originali (TID) za C 64/128. Tel: 018/68-711.

PRODAJEM Atari 520 ST, miš, diskate, igrice, 150 DM. Tel: 011/433-320.

PRODAJEM: PC 386DX, Amiga 1200 (85 MB - HD), VBS, CD ROM (Amiga, PC), Citizen120D + (240 dpi), Epson Stylus C II (720 dpi) Tel: 0230/66-014.

AMIGA Fector - servisiranje, otkup i prodaja: Amiga 500/1200, Commodora 64 i Sega Mega Drive II. Tel: 018/326-347.

PC

5,25" diskete + PC programi. Instalacija, obuke. Konfiguracije sistema. Tel: 011/542-916.

ADAPTER za priključivanje digitalnih džojstike na PC. Vrlo povoljno. Tel: 021/392-998.

PRODAJEM Wecom ArtPad olovku i Dreco 12 tablu 40 x 40 cm sa optičkim mišem, olovkom i drajverima. Tel: 011/638-636.

KONFIGURACIJE po izboru. Može staro za novo. Tel: 021/615-296.

VIDIKOVAC - nejjeftinije igre i programi 1,00 dinar. hit igre. Legandarne igre. Tel: 5334-106, Dejan.

NS Games. Snimanje: FD, HD i CD. Cedeteka. Polovni CD-i. Tel: 021/365-713.

ZEVS Games! Najnovije igre po najpovoljnijim cenaama. Cdeteka. Tel: 021/613-086.

OTKUP polovnog hardvera. Prodaja komponenata, konfiguracija, nadogradnja sisteme. Tel: 011/778-079.

Kod tri CD-a
ORIGINAL 20,- IZBOR 27,-
– специјалне компилације из Русије. само код нас
– погледајте игру пре него што је распакујете
– у центру
189 - 603 12h-17h

PC MEDIA ☎ 011 / 444 - 7995 radnim danom 11-19h
IGRE i PROGRAMI za PC
ISKLJUČIVO POŠTOM - POUZEĆEM
Diskete: SONY, TDK, MAXELL
PRIPREMA ZA ŠTAMPU: KNJIGE,...

MIDI
adapter za PC
-kablovi
021/39-29-98

PAŽNJA! Snimenje PC igare i programa na diskete, CD i video kasete. Tel: 018/22-306 Voja, Niš.

BLIZZARD 1230-IV 16 Mb/50Mhz + mousa 400 DPI. Tel: 011/767-128.

PRODAJEM softwerski komplet od 34 CD-a. Povoljno. Tel: 687-158.

PC za početnike jepriručnik namenjen apsolutnim početnicima. Sa preko 50 ilustracija i 112 stranicaa razumljivog teksta. Opisan je sav postoješi hardver, osnova DOS-a, obrada i štampanje teksta i rad sa nekoliko najpopularnijih programe za PC. Priručnik je B5 formata sa kolor, plastificiranim koriceme. Cene 28,00 din. Tel: 010/23-267.

DISKETE 3,5 HD Fuji i NO Name. Tel: 021/396-390.

ROK ZA PREDAJU OGLASA ZA *SVET IGARA 14* JE 10.06.1996.

A.R. Soft PC
IGRE 50 PARA
PROGRAMI 1 DIN.
Basinska 2, Petlovo brdo
011/533-66-51

MATRIX
ZAMENA traka za sve tipove štampača i pisaćih mašina
PUNJENJE tonera za laserske štampače i fotokopir aparate
PUNJENJE kartridža za INK jet i bubble jet štampače
SERVISIRANJE laserskih štampača i fotokopir aparata
011/ 436-094, 444-1867, 435-915

Radno vreme od 09-24h, nedeljom od 12-24h



• Iznajmljivanje i snimanje velikog broja CD-ROM naslova i programskih paketa

• Cene su dinarske, a za razliku od drugih nudimo mogućnost plaćanja čekovima i preko računa

• Snimamo na kompakt diskovima vrhunskog kvaliteta

• Svakog dana po jedan CD-ROM naslov je ponuđen po najnižoj ceni u gradu

Snimanje naslova (sa CD-om)	90 dinara
Snimanje po izboru (sa CD-om)	120 dinara
Učlanjenje u klub	129 dinara

• Članovi kluba imaju popust pri snimanju diskova

Akademski plato 1, telefon: 18 28 38

• Music Central 96 • Time Life Astrology • Encarta 96 • Harrison's Plus • Mayo Clinic Serial • Le Louvre • Oxford Dictionary •

• Descent II • Top Gun • Beavis & Butthead • Bad Mojo • Virtual Karts • Burried In Time • Zork Nemesis • Congo • Rayman •



SOFTWARE
SPECTRUM
Niš, ul. 7 Juli br.3 * tel: 018/46-520
20-30.-
CD CLUB sa preko 1400 naslova
Snimanje na CD i diskete
Instalacija softvera
Konfigurisanje računara
SIMPLE THE BEST! CALL!
Distributer za Makedoniju
Pro Production - Skoplje
(091) 201-114



Veliki izbor programa i igara za PC.
DRAGON
snimanje originala
snimanje po izboru
snimanje muzike
arhiviranje podataka
od 25.-
SOFTWARE & AUDIO
MS Office Pro 95
Visual C 4.0
Delphi 2.0
Intel Data On Demand
SGS Thomson
Siemens 95 ...
Civilization 2
C & C Covert Operations
Bad Mojo
Descent 2
Congo
Pro Pinball: The Web ...
MS Music Central 96
MS Encarta 96 Encyclopedia
MS Encarta 96 Worldatlas
MS Cinemania 96 + Update ...
Dilerski popust!
Najkvalitetniji mediji, usluga brza i jeftina!
Isporuke i postom
Radno vreme: 9-20h.
(021) 398-157



Pentium
već od 1399.-
Gigabyte
Intel Triton
ATI
Quantum
Seagate
IBM
Diamond
Philips
Sony
AMD
S3
486
već od 949.-
ULOŽITE U KVALITET
LOGIC
Tel/fax: (011)682-782
Narodnog Fronta 30, Beograd
9-17h radnim danom
9-13h subotom

Proverite !!!

CD originali	EXIT PRODUCTION
Webster New world dic.	**CD KLUB**
MS Encarta Atlas	
MS Cinemania '96	
MS Encarta '96	najpovoljniji uslovi
MS Music central	za iznajmljivanje
NBA LIVE 96	
Le Louvre	**CD naslova**
Oxford adv. english '96	

SPORT	FRP
Najbolje vožnje:	Pravi paket za ljubitelje ovog žanra
Need for speed (+ sound)	Apsolutno svi najbolji FRP naslovi koji su se pojavili kod nas, a sve to samo na jednom CD-u.
Screamer	Stonekeep
Indy car II i ...	Ultima FR serial
Sve simulacije fudbala i košarke:	Beholder FR serial
FIFA 96 CD RIP (+ sound)	Bard's tale serial
Kick off 2	Might & magic serial
Kick off 3!	Ishar serial
Action soccer	SSI kompletan asortiman
Actua soccer	Realms of Arkania
Michael Jordan	Realms of Arkania 2
NBA basket	Alien logic
NBA jam	Willow
One on one	Lord of ring
PC basket i	Lord of ring 2
Svi menadžeri i ostali sportovi:	Fates of twinion
Championship manager 2	Exile
Premier manager 1, 2	Dungeon master
Winter sports	Dragon wars
Virtual pool CD	Dark lands CD
Tennis cup	Arena deluxe CD
MS golf	Ancients 3
4D sport boxing	i još oko 100 HIT prog.
NHL 96	
i još oko 100 prog.	
25,-	25,-

650 MB
najnovijih igara
sa našim CD diskom

25,-

Radno vreme 11 - 19
Kod Trga Republike

SONY playstation

NAJMOĆNIJA 32-BITNA KONZOLA ZA IGRE

J&D Design

16,7 miliona boja

16-bitni CD player



NAJVEĆI IZBOR IGARA

The best: 1. Ridge racer II
2. Adidas power soccer
3. Alien trilogy

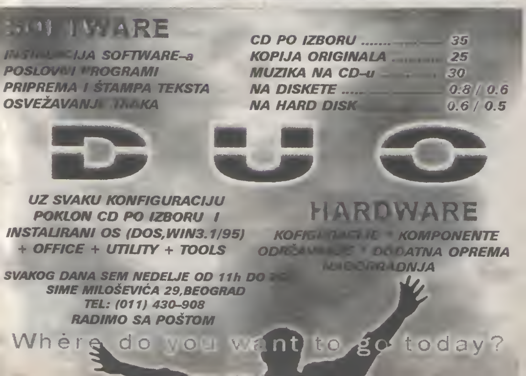
NAJPOVOLJNIJI USLOVI!

Popust za SEGA klubove

Informacije na
☎ (011)/488-22-42



486DX5/133
cena 1600
RAM
HDD
14" color monitor
SB 16
Ivana Milutinovića 4a, tel 011 435 490



TWARE
POSLOVNI PROGRAMI
PRIPREMA I ŠTAMPA TEKSTA
CD PO IZBORU 35
KOPIJA ORIGINALA 25
MUZIKA NA CD-u 30
NA DISKETE .... 0.8 / 0.6
NA HARD DISK .... 0.6 / 0.5
DUO
UZ SVAKU KONFIGURACIJU
POKLON CD PO IZBORU I
INSTALIRANI OS (DOS,WIN3.1/95)
+ OFFICE + UTILITY + TOOLS
HARDWARE
KOMPONENTE
DODATNA OPREMA
SVAKOG DANA SEM NEDELJE OD 11h DO
SIME MILOŠEVIĆA 29,BEOGRAD
TEL: (011) 430-908
RADIMO SA POŠTOM
Where do you want to go today?



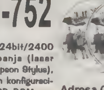
software
hardware
PRECIZ
011/422-545
309
5,6
7,14
CVETKOVA PIJACA
BULEVAR REVOLUCIJE
46
56
D Z ZVEZDARA
19,21,29
IGRE: PROGRAMI
I DALJE NAJBOLJI A IPAK NAJJEFTINIJI
PRETPLATA NA NOVI SOFTWARE
- ŠTAMPANJE I DIZAJN -
RACUNARI *** NAJPOVOLJNIJE ***
SNIMANJE NA CD
Mihajlović Dejan
11127 - BEOGRAD
CD IGRE
CD-MIX
CD PROGRAMI
CD KOMPILACIJE
BACKUP
CD PO IZBORU
RADNO VREME
OD 12 - 20h



BERZA RAČUNARA
Otkup i prodaja PC i AMIGA Računara i komponenti
ZAMENA
NAJNIŽE CENE NOVIH PC RAČUNARA I KOMPONENTI
011/3224-061
DESIGN by OPTIMUS & DAČA

OGNJASOFT 8

011/141-752



CD Klub

Kolor skaniranje (24bit/2400 DPI), usluga štampanja (laser 600x600 & COLOR Epson Stylus), prodaja multimedijalnih konfiguracija i komponenata: CD-ROM-ova (2x, 4x, 6x), Sound Blaster-a,...

Adresa CD kluba: Bulevar Lenjina 27/5, 11070 Novi Beograd
Radno vreme: svakod dana od 12 do 20 sem nedelje!

ANIMATION & VIDEO PAKET (CD) - LIGHT WAVE 4.0 !!!, 3D STUDIO 4.0 sa svim efektima materijalima i objektima, obe verzija TOPAZA, REAL 3D, C... primerima i dodacima, osam MORPH programa (Elastic Reality, Metamorph, Morph Wizard, Morph Magic, PhotoMorph, Digital Morphm Morph Win, ...

WINDOWS 3.x PAKET (CD) - Windows 3.1, 3.1 C&E Europe, 3.11, 3.11 C&E Europe, 3D Homa Architect, 3D Studio 4.0C1, ACAD LT 2.0, MS Access 2... TTF, YU Latinica TTF, Clarion, Clipper 5.3, CorelDRAW! 5.0E2, Cubic Playar 1.4, Daceesy Accounting 2.04, Dashboard, DBase 6.0, Borland Delphi, D... Goscript, Hurricane, Kai Power Tools 2.0, Lantastic 6.0, Lotus Organizer 2.0, Magna RAM 2.0, Mathlab 5.0, Medical Housecalls, Micrografx Designer 4... Printer Plus, NC 5.0, Norton Desktop 3.0, NU 6.0, Page Maker 5.0, PCT 2.0, Picture Publisher 5.0, Procomm 2.1, PSpice 5.1, QEMM 7.5, QuarkXpress 3... Commander 1.51, Win Fax Pro 4.0, Word Perfect 6.1, Z-Script (sve za Windows 3.x na jednom mestu) !!!

WINDOWS 95 PAKET #1 (CD) - Windows 95, Windows 95 Pan European, Micrografx ABC Suite, First Aid 95, Fox Pro 3.0, Harward Graphics 4.0, Hi... 95, Norton Utilities 95, MS Office 95 Standard, Orcad 6.0, PC Fax 95, Remove it 2.0, Softram 95, Visual Basic 4.0 (96), Visual Dbase 5.5, Visio 4.0, Wo...

WINDOWS 95 PAKET #2 (CD) - CorelDRAW! 6.0, Windows NT 4.0 Workstation, Adobe PageMakar 5.0, 3D Homa Architect 1.4, Fractal Design Painter ... grapfx Windows Draw 4.0, Delrina Win Fax Pro 7.0, Corel Xara 1.1, Frama Maker 6.0, Norton Antivirus 4.01, Oracle SQL 2.0, MS Kay Genarator, Ado...

WINDOWS 95 PAKET #3 (CD) - WINDOWS 95 4.1b !!!, Calamus 95, Adobe Acrobat Exchange 2.1, Adobe Acrobat Reader 2.1, Announcments 4.0, A... 95, Freehand 5.0, Gnat 3.01, Hijaak Smart Suite 95, Hot Java 95, Ibm Dictionary Of Computing, Instant 3D 95, Lantastic 95, Mapper 95 1.6, Norton An... 3.12 95, Quickview 3.0+, Scan 95 2.0, Reydream Studio 4.0, Lotus SmartSuit 96, Speed Razor Mach 3, Stacker 4.1, Soft Ice 95, Super Print 4.0, Toy S...

WINDOWS 95 PAKET #4 (CD) NEW !!! - Auto CAD 13 C4 For Windows 95, Delphi 2.0 Desktop, Delphi 2.0 Developer, Windows Commander 2.11, Bo... Orcad Capture 6.1, Hijaak Suite 95, Web 3D, Web Scan, Web Star 2.0, Listen 2.0, Amarica Heritage Dictionary, Robohelp, Gupta SQL 5.02, Netscape 2... Jankov Mapper 96, Windows 95 Tour BUS, F - Prot 2.21a Win95 !!!

KOMPLETI IGARA koje su raspakovane na CD-u tako da se mogu startovati direktno sa CD-a ili jednostavno prekopirati na hard-disk radi snimanja pozicija i promene setup-a. Kompleti su napravljeni da zadovolje svačiji ukus, a na osnovu potražnje igara u prethodne tri godine (najbolji pokazatelj).

Komplet 1:

Evasive Action, F-14 Fleet Defender, Pinball Fantasy, Fury Of The Furies, Goal!, Indiana Jones 3, Legend Of Kyrandia, Lands Of Lore, Mig 29, Secret Of The Monkey Island 2, Premier Manager 2, Privateer, Raptor, Sam & Max Hit The Road, Sim City 2000, UFO, Wing Commander 2,...
UKUPNO 110 igara

Komplet 2:

Alien Breed, Another World, Battle Isle 2, Cobra Mission, Litil Divil, Dogfight, Day Of The Tentacle, Goblins 3, Hand Of Fate, History Line 1914-1918, Indiana Jones 4, Lemmings The Tribes, Pacific Strike, Pirates! Gold, Prince Of Persia 1 & 2, Tornado, The Incredible Machine, X-Wing,...
Ukupno 122 igre

Komplet 3:

1942 Pacific Air War, Centurion, Dune, Dyna Blaster, Elite, Epic, Formula 1 Grand Prix, Frontier, Golden Axe, Leisure Suit Larry 6, Lemmings, Lure, Lode Runner, NCAA 2, Overlord, Premier Manager 3, Jazz Jackrabbit, Super Street Fighter 2 USA, Super Frog, Tie Fighter...
Ukupno 123 igre

Komplet 4:

Magic Carpet, Cannon Fodder 2, The Chess Engine, Colonization, Cyclone, Dawn Patrol, Desert Strike, Flashback, FIFA International Soccer, Jungle Strike, KA50 Hokum, Kick Off 3, Lemmings 3, Little Big Adventure, NASCAR Racing, One Must Fall, Pizza Tycoon, Starlord,...
Ukupno 80 igara

Komplet 5:

Aladdin, Alone In The Dark 3, Apache Longbow, Brutal, Comanche Enchanced, Descent, Doom 1 & 2, Dune 2, Heretic, Michael Jordan In Flight, Mortal Kombat 1 & 2, The Lion King, Lords Of Midnight, Lotus Esprit Turbo Challenge, Psycho Pinball, Slip Stream 5000, Warriors,...
Ukupno 61 igra

Komplet 6:

Mortal Kombat 3, Magic Carpet 2, Hexen (Heretic 2), FX Fighter CD, Lemmings 3D, Across The Rhine, Primal Rage, NBA Jam, Mech Warrior, Pinball Illusions, Fury 3, Hellfire, Hugo CD, Millenia, Steel Panthers, Terminal Velocity, Witchaven, Hole In One, Wolfsbane, Tom & Jerry
Ukupno 25 igara

Komplet 7:

WereWolf VS Comanche 2.0, Apache CD, Actua Soccer, Breach 3, Caesar 2 CD, C.E.O. TM, Darker, Earthworm Jim, Fade To Black, Jungle Book, Navy Strike, Need For Speed, NHL Hockey 96., Pinball World, Road War, Rugby World Cup, TekWar, Virtual Valerie 2, Zyclunt
Ukupno 20 igara

Komplet 8:

Comix Zone, Destruction Derby, FI... 96, Heroes Of Might & Magic, Po... Radix, Screamer, SU-27 Flanker, ... World Of Soccer, Warcraft 2 (celo ... Ascendancy, Battleground Ardens, ... House, D-Day: America Invades, ... Pinball, Fight Duel, Fist, Hard Ball 5, ... Machines, Planet Siege, Qwirx, ... The Incredible Machine 3, Too Ma... Geckoes, Ultra Pinball, Corel Wild ... Games, Wipeout (Sony Playstation...
Ukupno 27 igara

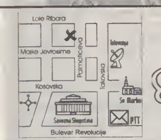
Komplet 9:

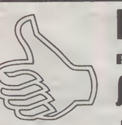
Terminator Future Shock, Dark Seed ... Thunderhawk 2, Indy Car Racing 2, ... Raiders, CivNet, Cybermage, Ecco ... 2 Fast 4 U, Abuse, Brainstorm, ... Celtic Tales, Cyber Speed, Dralc, ... Harpoon 2, Hoyle 3, Jack The Ripper, ... New Horizonts, Poker Kanabis, ... Spiderman 2, Ocean Trader, We...
Ukupno 26 igara

Softver snimamo na CD, našim i vašim disketama i strimer trakama. **Zakazivanje snimanja** (za one koji dolaze lično) ... ili ukoliko nam pošaljete disketu i 5 dinara za poštarinu i troškove pakovanja. Poštarinu prilikom slanja porudžbina (šalje...

Adresa: Dragan Ognjević (OGNJASOFT), Bulevar Lenjina 27/5, 11070 Novi Beograd (kod HYATT-a)

& DilerSoft





BGD 011 / 346-420

REZERVNI 011 / 172-234

SKOPJE 091 / 262-872

Radno vreme: 12-20h. Nedeljom ne radimo!

GARY TRUE SPACE (obe verzije) sa svim dodacima, sve verzije ANIMATOR-a (uključujući I ANIMATOR SUDIO 1.1), VISTA PRO CD sa svim ph 2.6), takozvane DTV (DeskTop Video) programe tipa RAZOR PRO, ADOBE PREMIER 4.0, ULEAD MEDIA STUDIO, DIREKTOR 4.0, ...

ATM 3.01, Adobe Photoshop 3.04, Afterdark 3.0, Alice 1.1, Auto CAD 12, CakaWalk 3.0, Caligary True Space 2.0, Checkit Pro Analyst 1.1, Ćirilica Navigator 1.35, Finale 3.0, Font Monger, Font Monster, Fontographer 3.5, MS Visual Fox Pro 3.0, Fractal Design Painter 3.0, FreeHand 4.0, Morph 2.5, MS DOS 6.22, MS Money 3.0, MS Offica 4.3c Pro, MS Project 4.0, MS Publisher 2.0a, MS Test, MS Video 1.1, MS Worka 3.0, Music , Quattro Pro 6.0, Remove It, SoftRAM 1.03, Stacker 4.0, Talix 1.1a, Uninataller, MS Visual Basic 4.0 Pro, Visio 3.0, Webster Dictionary, Windows

95, Mathcad 6.0, MS Money 95, MS Plus 95, MS Project 95, MS Publishar 95, MS Word 7.0, MS Works 4.0, Norton Antivirus 95, Norton Navigator ro 96, Toilet 95, Talix Win 1.1a, Smart Sketch 95, Magnaram 2.0, Colorado Streamer Backup 96 !!!

, Claris File Makar Pro 3.0, KAI Power Tools 3.0, Lantastic Client 95, Microstation 95, MS Access 7.0 Final Release, MS Publisher 3.0 CD, Micro-hotoshop 3.04, 3DR, QEMM 6.0, Windows Commander 2.0, Power Toys, Telemate For Windows, Freehand 5.0, Cubasis 1.11, Cubase Scor !!!

Type Manager 3.02a, Conversion Artist 2.0, Dabbler 2.0 CD, Delrina Comm Suite 95, Design CAD 3D 6.0, Desktop Toys 96, Envelop 1.1, Fix All us 4.01 Upg, Orcad 6.1, PC Anywhere 95, Corel Photo Paint 6.0, Adobe PhotoShop 3.05, Power Desk 95, Power Utilities 95, Procomm 3.0, PSP 96, Totaly Twisted 3.2, Windows Commander 2.01, Win Tuna 95, Win Fax Pro 7.01 Upgrada !!!

Paradoa 7.0, Lotus Aproach 96, Lotus Notes 4.0, Lotus Freelence Graphica 96, Fontographer 3.52, ABC Flowcharter 4.0, MS Exchange 4.0, 32bit, Corel CD Creator 2.0, Help Writer, Bitware 3.3, ABC Media Manager, Auto CAD DWG Add On, Quark Xpress 3.32 Upgrade, TBav 7.01 Win95,

oper ies, le se), The ne ssault, rd

e Dolphin, DeLuxe, re 2. Letters, Of Chaos, ner.

Komplet 10:

Fatal Racing, WWF Wrestlemania Arcade, Wetlands, Wayne's Gretzski Hockey, Grand Prix Manager, Great Naval Battles 4, Game Boy Emulator (140 games), Extreme Sports (Sony Playstation), Destiny, Crusade, Earthworm Jim Special Edition, CivNet, Anvil Of Down, Carnage, Championshim Manager 2 Halian League, Skunny, Time Gate, Turrican 2, Pinball 4000, Tortoise & Hare.

Ukupno 21 igra

Komplet 11 (NEW):

The Dig, Timon & Pumba's Jungle Games, Worms Plus, Mech Warrior 2 Ghost Bear's Legacy, Locus, Strip Poker, Grand Prix Manager, Total Carnage, MS Return Of Arcade, Pool Championship, Zoop, Romance Of The Three Kingdom IV, SC 3000AD, Empire 2 Win95, Hooves Of The Thunder, Wetlands, Sideline Baseball, Speed Haste, Backslash, Sensible World Of Soccer.

Ukupno 20 igara

NAPOMENA:

Prvih pet komplete su pravljeni u jednom momentu i predstavljaju kompilacije najboljih igara koje su se prodavale u prethodne tri godine. Velika većina igara na njima bez problema rade i na 386 kompjuterima sa 2x CD-ROM uređajima.

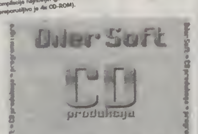
Kompleti 6,7,8,9, 10, 11 i 12 predstavljaju kompilacije najnovijih igara iz prethodnih par meseci. Za ove komplete savetujemo najmanje 486 sa 8MB RAM-a (preporučljivo je 4x CD-ROM).

Sve komplete možete podići odmah!

Komplet 12 (NEW):

Advanced Tactical Fighter ATF, Big Red Racing, Civilization 2, Descent 2, Battleground Ardennes, Seek & Destroy, Super Street Fighter 2 NEW, Star Wars, Conquest Of The New World, Tilt, Humans 3, Fast Attack, Cross Word Win95, Chess Master 4000 Win95, Cylindrix, Bass Tournament 96, Ian Botham International Cricket, Iron Blood, Lion, Premier Manager 3 DeLuxe, Rebel Runner, Sea Legends, Starball, Super Stardust, Whiplash, Witchaven 2, Warhammer.

Ukupno 27 igra



obavezno. **Katalog programa i igara** možete dobiti modemom, a snimamo ga na disketu prilikom prve narudžbine o isključivo preporučeno, sa otkupninom koju plaćate poštaru) snosi kupac (okvirno za 1CD ili 10 disketa 15 dinara).

Goran Krsmanović (DILER SOFT), Palmotićeva 17/III/8, 11000 Beograd (iza Savezne Skupštine)

BM

MARKETING
SERVISIRANJE
PROIZVODNJA
PC RAČUNARA

OSNOVNE PLOCE

286 12/16 MHz / SX 386 40 MHz AMD	ISA	2040
DX 386/40 MHz. AMD (387 koprocesor 40,-)	ISA	80,-
DX/2/4 486 66/100 MHz. 3&5 V	VLB	130,
486 DX4 SIS chipset + EIDE + FD + I/O	PCI	180,
AOpen Acer 5S Pent SIS 5511-13 USB + IDE + I/O pbc.	PCI	240,
AOpen Acer 5C Pent.Triton IDE + I/O PipelineBurstCache	PCI	280,
AOpen Acer S3 Pent Triton 6 USB + IDE + I/O pbc	PCI	330,
AOpen Acer 56CSPent SIS6205 IDE + I/O + Vga(64bit)pbc	PCI	330,
AOpen Acer 61 Pentium PRO 200 IDE + I/O Award BIOS	PCI	1200,
AOpen Acer USB-Universal Serial Bus adapter		30

CPU MEMORIJA

486 80 100 MHz DX 2 4 AMD/T/Intel	40 / 70
AMD DX4/120 / 5x86 575 133 MHz	80 / 95,
Intel Pentium 120 / 133 / 150 / 166 MHz.	☎ 380 / 480 / 730 / 940,-
Pentium PRO 166 / 200 256 KB Cashe	1150 / 1700
Hladnjak +vent 486/ Pentium / Pentium Pro	16 / 30 / 35,-
1 MB SIMM	20,
4 MB / 8 MB / 16 MB 72pin.PS/2 SIMM	75 / 148 / 285,-
8 / 16 MB MB EDO SIMM	180 / 350,
16 / 32 MB DIMM 168 pin	☎

TVRDI DISKOVI DISKETNE JEDINICE STRIMERI CD ROM

540 MB Seagate/Conner/WD/Quantum	IDE	270,
850 MB Seagate/Conner/WD/Quantum	IDE	300
1 1 GB Seagate/Conner/WD/Quantum	IDE	340,
1.3 GB IBM/Quantum/Conner/WD	IDE	350,-
1.6/1 7 GB IBM/Conner/WD	IDE	400,-
1GB Seagate/Conner/Quantum	SCSI	460,
2 3 GB Quantum/Conner/Seagate	SCSI	660,-
Eksterno SCSI kućište 3.5" napajanje 50W		180,-
Eksterno SCSI kućište 5.25", napajanje 80W		200
DTK diskete 3.5" 1 44 MB		12,-
1 44 MB Sony / 1.2 MB Teac / Epson	FD	5540,-
Hewlett Packard DAT Strimer 4/8 GB	SCSI	1850,
CD ROM Sony 4br	SCSI	300,
CD ROM AOpen Acer CD-767E 6br	IDE	130,-
CD ROM AOpen Acer CD 787E 8br	IDE	230,
Sony CDU 9205 CD pisač 2 br interni	IDE	1600,-
Yamaha CD pisač 4 br interni	SCSI	2800,-
Recordable Compact Disk 74min./700MB		15

BM Clasic PCI 5x86/133 MHz

PCI AMD 5x86 133 MHz.
8 MB RAM PS/2 SIMM 1.3 GB HD
Philips 14 C Kolor monitor
PCI SVGA 1 MB + PCI EIDE/FD + I/O
1 44 MB FD, miš sa podlogom
Testatura,Mini Tower 200W — **1.480,-**
CD ROM 6x AOpen CD-767 — **1.550,-**

GRAFICKE KARTICE

Trident 9000	ISA	512K	50-
Trident 9000	ISA	1	80,-
Cirrus Logic 5429 / Trident 9440	VLB	1	80,
Cirrus Logic 54M40	PCI	1	80,-
Cirrus Logic 5434	PCI	1	120,-
AOpen Acer Graph PV60 S3 Trio 64 V + MPEG sw	PCI	1	130,-
AOpen Acer Magic V18 kartica MPEG hw	ISA		180,-
Proširenje sa 1 na 2 MB SOJO RAM			50,
Herkules Graphite Pro Terminator 64	PCI	2	340,-
Herkules Dynamite 128 ET-6000	PCI	4	1000,-
#9 SX330	PCI	2	260,
#9 Imagine 128 (128 bit-ni video processor)	PCI	4	1400,-
Miro Video DC20 / Time Video machine			☎

TASTATURE MISEVI MULTIMEDIJA FAX MODEMI RACUNARSKA MREZA

Cherry G83-6000 YU/ASCI	55
Cherry G83-3000 YU/ASCI	160,-
Cherry G81-3000 YU/ASCI	170 -
DTK YU/ASCI 101/102	35,
Miš Typhoon sa podl.	30,
Genius Too miš sa podlogom	50
Microsoft PS/2 RS-232 + Bus sa podlogom	120
AOpen Acer Sound Magic S23 Crystal chipset Sound Blast	100,-
AOpen Acer Wave table za Sound Magic S23	85
Creative Labs Sound Blaster VIBRA	150,-
Creative Labs Sound Blaster AWE32	290,-
Creative Labs Sound Blaster AWE32 + ASP	340,
Multimedija Mikrofon za Sound Blaster	20,
Radio kartica FM	70 -
Multimedija aktivni zvučnici 10 W (par)	60,-
Multimedija aktivni zvučnici 50 W dvosistemski	80,
Multimedija aktivni zvučnici 150 W dvosistemski	180,-
Zaštitni stakleni filter 14/15"	20
Fax/Modem/Voice14 4 MNP-5 interni / eksterni	130/180,-
Fax/Modem "Robotics" 14 4 MNP5 interni / eksterni	300/380,-
Fax/Mod "Robotics" 28.8 MNP5 eksterni	450,-
UPS 600 / 1275 VA jedinica zaneprekidno napajanje	380/1000 -
Mini Tower kućište 200W / Tower 250W	90/180 -
NE-2000 mrežna karta BNC + UTP ISA / PCI	70/100
50 kabl / BNC konektor / Terminator	2 / 4 / 10,
Posebna ponuda optički mrežni kabl itd	☎

KONTROLERI

IDE/FD + I/O / EIDE/FD + I/O	ISA/VLB	30/40
EIDE	PCI	50,-
Adaptec 1542C SCSI	ISA	380
Adaptec 2842 SCSI	VLB	400
Adaptec 2920/2940 SCSI	PCI	430
NCR SCSI	PCI	150

BM STANDARD Pentium 120 MHz

AOpen Pentium 120 MHz. PCI
1 3 GB HD. + 1.44 MB FD. + 8 MB RAM
Philips 14 C Kolor monitor
PCI SVGA 64 bit.
Cherry G83-6000 tastatura + Miš sa podlogom
Mini Tower kućište 200 W — **1.880,-**
CD ROM 6x AOpen 767E — **1.950,-**

MONITORI

SVGA 14" Mono	190
AOpen Acer 7136DL 14"(1024*768 dpi) Interlanced LR	420 -
AOpen Acer 7134DL 14"(1024*768) Non Interlanced LR	450,-
Philips 14C (1024*768dpi) Interlanced / 14C/LE LR	430/470 -
AOpen Acer 7156L(1280*1024)analog Non Interlanced LR	650 -
AOpen Acer 7156L(1280*1024)digital Non Interlanced LR	720,
Philips 15A (1280*1024)digital Non Interlanced LR audio	820 -
AOpen Acer 7178L(1600*1280)digital Non Interlanced LR	1 350,-
Philips 17A (1600*1280)digital Non Interlanced LR audio	1780 -
Philips 20B (1600*1280)digital Non Interlanced LR	2800,-
Philips 21A Cyberscreen(1600*1280)digital Non InterlancedLR	5200,-
Kolor kalibrator kit za Philips 21 A	1050

PRINTERI PLOTERI SKENERI

Epson LX 300 matrični printer	9igl	A4	300
Epson LX 1050 matrični printer	9igl	A3	620,-
Epson FX-1170 matrični printer	9igl	A3	850
Epson DFX 8000+ matrični printer	9igl	A3	3.300,-
Epson LQ-100 matrični printer	24igl	A4	320
Epson LQ-570 matrični printer	24igl	A4	680,
Epson LQ-1070 matrični printer	24igl	A3	1020,
Trake 9 pin. A4 / A3 24 pin A4 / A3			15/30 20/30,
Epson Stylus 820 ink jet printer	360	A4	550,
Epson Stylus 1000 ink jet printer	360	A3	1000
Epson Stylus Color II ink jet printer	720	A4	850
Epson Stylus Color PRO ink jet printer	720	A4	1300
Epson Stylus Color XL PRO ink jet printer	720	A3	2450,
PaperStylus 720dpi.200 listova / folija 25listova			75/145,
Mastila 800-1000 / Color Cm-CMY			50 / 50 110
Hewlett Packard 5L laserski printer	600	A4	1050 -
Hewlett Packard 5P laserski printer	600	A4	1830,
Hewlett Packard 4 + laserski printer	600	A4	3000,
Hewlett Packard 4V laserski printer	600	A3	4400
Hewlett Packard Color Jet 5 laserski printer	1200	A3/4	13000,
Hewlett Packard DesignJet 230 ploter	600	A0	8230
Hewlett Packard DesignJet 600 ploter	600	A0	10380
Hewlett Packard 250 C kolor ploter	600	A0	7880,
Hewlett Packard 750 C kolor ploter	600	A0	14440
Memorijsko proširenje 4MB / Postscript 5P / 4+ / 4V			280/600/550/700,
Toner 4L-4P-5L / 5P / 4+ / 4V			160/170/240/330,
Artec Scan View Color A-6000C skener	600	A4	1200
Hewlett Packard IV C kolor skener	600	A4	1920

Apple Macintosh

Performa 6200 [illegible] RAM 8MB/1.0 800MB/4xCD/tastatura	3100/2650
Power Mac 7200 90MHz/8/500/CD- 880 100MHz/8/500/CD	3180/4700,
Power Mac 7600 / 8200 120 MHz/RAM 16 MB/1.2GB/CD	7300/5300
Power Mac 8500 / 9500 150 MHz/RAM 16-32 MB/2GB/CD	8800/11000
Design / Adjustable tastatura	200/450
Philips 9->15 adapter VGA / Mac	50

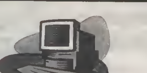
BM PRO Pentium PRO 200 MHz

AOpen Pentium PRO 200 MHz PCI
32 MB EDO RAM, 1 44 MB FD + 1.7 GB HD.
Philips 17 A Kolor monitor
PCI SVGA #9 Imagine 128 4 MB VRAM graf.kartica
Microsoft miš + Cherry G83-3000 tastatura
Tower 250 W kućište — **7.700,-**
CD ROM AOpen 8x 787E — **7.800,-**

Vojvode Milenka br.9 Beograd, tel./fax 011/ 644-398, 645-227,687-608 e-mail: bm@beograd.com

---

DIV SOFT



ALFA SOFT

011/155-154 **011/138-538**

CD KLUB
(1300 naslova)

CD

HARDWARE
Multimedia & Konfiguracije
486, PENTIUM i ostale komponente

SOFTWARE
Najnoviji programi i igre, snimanje na diskete i hard disk

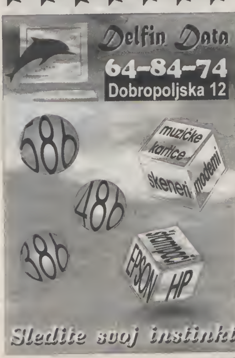
SNIMANJE NA CD-ROM
Najpovoljniji uslovi snimanja, kvalitetni diskovi, mega mixevi

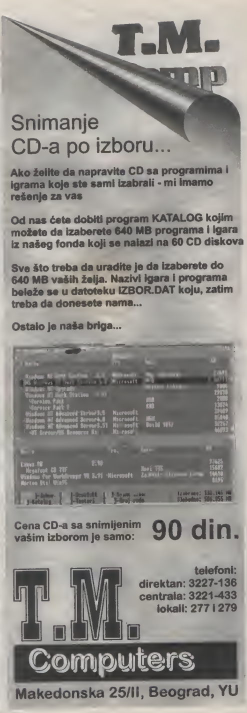
A USLUGA?
Na najvišem nivou, isporuka istog dana, šaljemo poštom

TECHNO BBS
(011/138-538)

PC


design
Cara Lazara 32
24000 SUBOTICA
024/31-906
(ORIGINALA ILI PO IZBORU IZ KATALOGA)
VAŠEM IZBORU I SA POLA HARD DISKA
POJEDINAČNE
KARTICE HARD DISKOVE ITD.) ČAK I ZA
RAČUNARA
3D PREZENTACIJA NA RAČUNARU
NAJBOLJI USLOVI ZA KUPOVINU I ZAMENU RAČUNARA !!!
SNIMANJE 100 din NA CD-ROM
Za Vaše naonode SOS Design je prošle godine otvorio CD-Klub koji trenutno raspolaže sa oko 500 naslova i čiji je broj u stalnom porastu


Delfin Data
64-84-74
Dobropoljska 12
586
486
386
muzičke kartice
skeneri
modemi
štampači
EPSON
HP
Sledite svoj instinkt


T.M. Comp
Snimanje CD-a po izboru...
Ako želite da napravite CD sa programima i igrama koje ste sami izabrali - mi imamo rešenje za vas
Od nas ćete dobiti program KATALOG kojim možete da izaberete 640 MB programa i igara iz našeg fonda koji se nalazi na 60 CD diskova
Sve što treba da uradite je da izaberete do 640 MB vaših želja. Nazivi igara i programa beleže se u datoteku IZBOR.DAT koju, zatim treba da donesete nama...
Ostalo je naša briga...
Cena CD-a sa snimljenim vašim izborom je samo: 90 din.
telefoni:
direktan: 3227-136
centrala: 3221-433
lokali: 277 i 279
T.M.
Computers
Makedonska 25/II, Beograd, YU

PAN produkcija

uvek DRUGAČIJI !

1CD /iz naše kolekcije/ **Besplatan** na 3 fabrička originala

Pretplata na CD ROOM magazin
/Ilustrovani časopissa CD pločama/

– Novi Mixevi

-uzmite – časopis + prateći CD 15. –
nova izdanja fabrički originalnih CD

						Windows 95 volume 5
Grafika i DTP Pak.	Animacija Pak. sve za animaciju	CAD Pak. sve za projekte	Ultimate game colection kolekcija 7 cd	Alien Odyssey 1cd jedna igra	Sex simulator interaktivna erotika	Windows 95 volume 6
Sega Mix preko 30 igara	Strategija Mix preko 40 igara	Sportski Mix preko 40 igara	Game Mix 9 preko 40 igara	Crazy games preko 120 igara	civilisation 2 HIT !!!	Windows 95 volume 7

I još toliko toga...

Na CD-u ili disketi...poštom ili preko računa

NAJJEFTINIJE U GRADU !!!

Za VAS u centru grada /preko puta Grčke Ambasade/
U ul. Strahinjića Bana br.73a

Radno vreme:
svakog dana sem nedelje od 11 - 19 časova

PAN produkcija **tel. 011/631-816**

TRIM COMPUTERS

tel: 421-203
fax: 155-294
Kajmakčalanska 42
09-19h subotom 10-16h

CD CLUB

STOP SNIMITE CD PO NAJNIŽOJ CENI !!! STOP

CD IGRE & PROGRAMI

- TOP GUN
- CONGO
- ZORK NEMESIS
- RIPPER
- CIVILIZATION II
- DESCENT II
- GRAND PRIX MANAGER
- NBA LIVE 96
- WING COMMANDER IV
- GABRIEL KNIGHT II
- S.W.A.T
- THE DIG
- BAD MOJO
- TIME GATE.

- MS WINDOWS '95
- MS OFFICE '95
- MS ENCARTA '96
- MS ENCARTA ATLAS
- INTERNAL MEDICINE
- ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE
- MS CINEMANIA '96
- COREL ALL MOVIES GUIDE
- MS DINOSAURS
- MS OCEANS
- MS ANCIENT LANDS
- COREL 6.0
- HISTORY OF WORLD
- MAYO CLINIC SERIES.

ORIGINALNI NASLOVI 20

AUDIO 25

PO IZBORU

BACKUP SA HDD-a

Najnovija multimedijalna CD-ROM izdanja

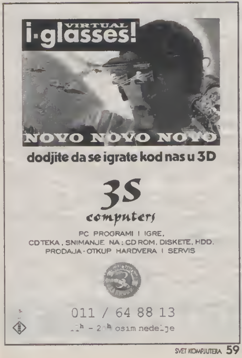
Astronomija · Medicina · Umetnost · Istorija · Enciklopedije


CD
TEKA
SNIMANJE
SOFTWARE
HARDWARE
021/321-211 Novi Sad
EXCOM
vaš digitalni svet


Radno vreme: 14 - 20
Since 1988
TRANSCOM
024-21557
PC
Koja je svrha raspakovanih igara na cd-u kad ih morate kopirati na hard? Sa naših PLUG & PLAY mega cd kompleta igrate igre direktno sa diska i to sa podešenim setapom za Sound Blaster i kompatibilne kartice, igre pokrećete iz menia mišem!
CD-ROM MEGA MIX 11:
Civilization II, Wing Star, Terranova:The Prophecy, Whiplash, The Mask, Sea legends, Pinball Wizard, Strip poker pro, Felix cat, Descent II, SVGA Harrier, Solutions 96, Fast attack, Super Stardust 96, Seek& Destroy, Flight, Maximum Roadkill, Silent thunder...
MEGA Strateski
MEGA LEGENDE
Prazni CD PHILIPS 15 DM
MEGA MIX 12:
NBA Live 96, Absolute Zero, Rise of the Robots II (The-Resurrection), Pool Champs, Tnn Outdoor 96, Crossword, Comp.Carriers of War, Milo, Assault Rigs, Island Peril, Big red racing, Nemesis II, Alien Odyssey, Fist Fight, Bridge deluxe, Uefa champ, Advance Tactical Fighter, Humans III, Storm, Havoc...
MEGA MIX 1-10
MEGA Ark.Avant.
MEGA Automoto
MEGA PUCACKI
MEGA Borilacki
SEGA & SONY
MEGA Sim.Leta
MEGA C64-128
GAME TOP 25
MEGA Platforme
MEGA LOGICKI
MEGA Avanture
MEGA F.R.PLAY
MEGA Win'95



The Wildest
Place in Cyberspace
Media City
SNIMANJE NA CD
SNIMANJE NA CD
tel: 011-403-182
Kopije originala 79 dinara
Po izboru iz kataloga 89 dinara



VIRTUAL
i-glasses!
NOVO NOVO NOVO
dodjite da se igrate kod nas u 3D
3S computers
PC PROGRAMI I IGRE,
CDTEKA, SNIMANJE NA: CD ROM, DISKETE, HDD.
PRODAJA - OTKUP HARDVERA I SERVIS
011 / 64 88 13



T.M. Comp
KOSS
T.M.
Computers
telefoni:
direktan: 3227-136
centrala: 3221-433
lokali: 277 i 279
Makedonska 25/II, Beograd, YU

ZAPOČNITE LETNJI

sa <u>originalnim</u> SUPER

Za one koji ne znaju šta su to SUPER MIX-ovi da ponovimo: to su CD-ROM-ovi puni od starijih legendarnih do najnovijih igara i programa koji su pažljivo probrani tako da zadovolje svačiji ukus. Samo naši SUPER MIX-ovi su **originali**, tj. nisu presnimci snimljeni na kojekakvoj amaterskoj opremi već su snimljeni fabrički u inostranstvu. Uz svaki disk dobijate kolor omot sa spiskom igara i programa na njemu, uputstvom za upotrebu i plastičnu kutiju i sve to po ceni od samo 25 DEM*.

SUPER MIX 1

IGRE: A-Team • Aces over Europe • Alcatraz • Alien Breed • Alone in the Dark I • Another World • B A T I • Batman Returns • Battle Chess II • Battle Isle I • Blake Stone • Blue Max • Blues Brothers I • Body Blows • Budokan • Cadaver • California Games II • Catch'em • Civilization • Codename Iceman • Comanche Maximum Overkill • Cool World • Corridor 7 • Dino Wars • Doom I • Drakkhen • Duck Tales • Dune I • Eternam • Fantastic Dizzy • Fascination • Fields of Glory • First Samurai • Flight Simulator v 5.0 • Future Wars • Gabriel Knight • Ghostbusters II • Goblins II • Gods • Golden Axe • Great Courts II • Gremlins II • Guy Spy • Inca II • Indiana Jones III. • Indianapolis 500 • International Athletics • KGB • Kick Off II • Lamborghini • Lands of Lore • Lemmings I • Lethal Weapon • Lost in L A • Magic Pockets • Manchester United • Mantis • Martian Dreams • Monopoly Deluxe • Moonshine Racers • Mortal Kombat I • Nicky Boom • Nippon Safes • Obitus • Operation Wolf • Overlord • Peter Pan • Pinball Dreams I i II • Pit Fighter • Police Quest III • Predator II • Premier Manager I • Prince of Persia I • Protostar • Push Over • Rambo III • Rampart • Rick Dangerous II • Ring World • Robocop III • Roger Rabbit • Rolling Ronny • Ryder Cup • Sabre Team • Sargon V. • Sea Wolf • Seal Team • Secret of Monkey Island I • Shadow President • Sherlock Holmes • Silverball • Sim City /Win • Space Quest V • Spear of Destiny • Special Forces • Speedball II. • Stellar 7 • Stone Age • Striker • Strip Poker /Win • Sub War 2050 • Super Hang on • Surf Ninjas • Syndicate • System Shock • Task Force 1942 • Teenage Mutant Ninja Turtles • Tennis Cup • Terminator II • Test Drive III • The Godfather • The Manager • Toyota Celica GT • Tristan • Tubular Worlds • Turbo Outrun • Twilight 2000 • War in the Gulf • Wing Commander I i II • Wings of Fury • Winter Challenge • World Cup USA'94 • Wrestlemania II • X-Wing • Xenon II. • Zool i još 30 legendarnih igara

PROGRAMI: 3D Design Plus v 2 0 /Win • Aldus Photostyler v.2.0 /Win • Animator Pro v.2.0 • Arts & Letters v.3 11 /Win • Auto Sketch v3 1 • Banner Mania • Fox Pro v 2 6 + Distrib Kit • Graphic Workshop v 1 1 /Win • Imagine v.2.0 • Lotus 123 v.3 4 • MS Basic Professional v 7 1 • MS Cobol v 4 5 • MS Fortran Professional v 5 1 • MS Publisher v.2 0 /Win • MS Word v 6 0 • MS Works v.3 0 • Mannequin v 1 1 • Musicator GS v 1 01 /Win • PC Matlab v3 5 • Paradox v 4 5 • Pizazz Plus v.2.0 • Quattro Pro v 5.0 • Scream Tracker v.2.2 • Song Editor v 1 4 • Tango PCB plus v.2.11 • Turbo C v.2.0 • Wired for Sound Pro v3 1 /Win

SUPER MIX 2

IGRE: 1942 Pacific Air War • 7 Up • Aces of the Pacific • Air Bucks • Al-Qadim • Alone in the Dark II • Armour-Geddon • B.A T II • Battle Isle II • Beneath a Steel Sky • Blue Force • Blues Brothers II • Cannon Fodder I • Chaos Engine • Chessmaster 3000 • Civilization /Win • Colonization • Crazy Cars III • Detroit • Dogfight • Doofus • Doom II • Double Dragon III • Dune II • Dyna Blaster • Elf • Epic • F-16 Falcon v.3.0 • FIFA International Soccer • F1 Grand Prix • Face Off • Floor 13 • Formula One • Goal • Goblins III • Indiana Jones IV • Indy Car Racing • Ishar II • Jurassic Park • King's Quest V • Last Action Hero • Leisure Suit Larry VI • Lemmings II The Tribes • Links 386 Pro • Litil Divil • Mega Lo Mania • Michael Jordan in Flight • NHL Hockey • One Step Beyond • Oscar • Oxyd • Pinball Fantasies • Pirates Gold • Populous II • Prehistorik II • Premier Manager II • Prince of Persia II • Privateer • Railroad Tycoon Deluxe • Raptor • Red Baron • Risky Woods • Robocod • Sam & Max Hit the Road • Secret of Monkey Island II • Sensible Soccer • Sim City 2000 • Sim Farm • Sleep Walker • Soccer Kid • Space Hulk • Street Fighter II Turbo • TFX • Terminator 2029 • Theme Park • Tie Fighter • UFO • Wayne's World • Winter Olympics • Yo! Joe • Zool II i još 15 igara

PROGRAMI: 3D Studio v.3 0 + objekti • Adobe Acrobat v 1 0 /Win • AutoCAD AEC UK v 2 1 • AutoCAD Office Layout v 1 0 • AutoCAD v 12 0 + tutor • Banners v 1 0 /Win • Borland Pascal with objects v.7.0 • Corel Draw v 4.0 + update /Win • Cubase v 1 0 /Win • Fox Pro v 2 6 /Win • Graphic Workshop v.7 0 • Hijaak v 2 01 • Image Alchemy v 1 75 • Lotus 123 v 4 0 /Win • MS Macro Assembler v.6.0 • MS Windows v 3 1 • Mannequin Designer v 1 0 /Win • Micrografx Designer v.4 0 /Win • NTH Drive v 3 11 • PC Tool's Gold v 9 0 • Procomm Plus v 1 0 /Win • Pspice v 5 0 • Recognita Plus v.2 0 /Win • Systat v 5 0 /Win • Telemate v.4 12 • Vista Pro v 3 0 • Webster's Dictionary v 1 0 /Win • Word Perfect v 6 0

SUPER MIX 3

IGRE: Aces of the Deep • Aladdin • Arctic Baron • Battle Bugs • Campaign II • Chessmaster 4000 Turbo /Win • Cobra Mission • Cruise for a Corpse • Cyclones • D-Day • Dark Legions • Dark Sun II • Dawn Patrol • Day of the Tentacle • Desert Strike • Dylan Dog • F-15 Strike Eagle III • Flashback • Front Lines • Grandest Fleet • Gunship 2000 + Mission • Heretic • Iron Cross • Jamm It • Jazz Jackrabbit I • King's Quest VI • Lemmings Chronicles • Lion King • Loderunner • Lost in Time • MS Space Simulator v 1 0 • Master of Magic • Metaltech • Micro Machines • Mystic Towers • Nascar Racing • On the Ball • One Must Fall 2097 • Outpost /Win • PC Basket • Pacific Strike • Panzer General • Police Quest IV • Popo Car • Premiership Football Manager • Quarantine • Rise of the Robots • Road to the Final Four II • Robinson's Requiem • Sexy Ahi • Stronghold • Super Cauldron • Superfrog • Superski Pro • The Clue • Transport Tycoon • Tube • Ultimate Body Blows • Universe • Warcraft • Wing Commander Armada i još 15 hit igara

PROGRAMI: After Dark v3 0 /Win • AutoCAD v 12 0 /Win • Bit Fax Professional v.3 0 /Win • Canvas v 3 51 /Win • Font Chameleon v 1 0 /Win • Fractal Design Sketcher v 1 0 /Win • Gold Wave v 1.0 /Win • Hijaak Pro v.2.0. /Win • MS Access v 2.0 + Developer's Toolkit /Win • MS C/C++ v 7 0 /Win • MS Dos v 6 20 • MS Excel v 5 0 /Win • MS Project v 4 0 /Win • MS Windows v 3 1 for Cent &East.Europe • MathCAD Plus v 5 0 /Win • Morphing Magic • Multimedia Sound Studio v.3 4 /Win • Norton Desktop v 3 0 /Win • Norton Utilities v 8 0 • Novell Dos v 7 0 • PC Tool's v 2 0 /Win • Page Maker v 5 0. /Win • RAR v.1 50 • Rawe v 1 0 /Win • Smart Page Direct v 2 1 /Win • Topas Professional v.5.0 • Turbo Assembler v 4 0 • Turbo Pascal v 1.5. /Win • Wave v.2 0 /Win • Winfax Pro v4.0. /Win • Word Translator v 1.0 /Win

SUPER MIX 4

IGRE: Alien Olympics • Alone in Dark III • B C Racers + cheat • Black Hawk • Bureau 13 • Championship Manager Italy • Championship Rally • Creep Clash • Dark Forces + cheat • Dark Wolf • Descent + cheat • Dungeon Master II • Ecstatica • Epic Pinball v 2 1 • Fifth Fleet • Flight Commander II /Win • Flight Simulator v 5 1 • Game Maker v.5 0 • Gemstone II • Great Naval Battles III • Happy Tetris • Iron Seed • Jazz Jack Rabbit II • Jetstrike • Jurassic Chess • KA-50 Hokum • Kick Off III European Chal • Legend of Kyrandia III • Little Big Adventure • Mortal Kombat II • NHL 95 • Pizza Tycoon • Premier Manager III • Presumed Guilty • Project X • Reunion New • Rise of the Triad • Slob Zone • Soccer Superstars (English) • Star Dust • Strong Lines • Tactical Manager • Total Carnage • U S Navy Fighter • Vinyl Goddesses Energy Patcher • Zorro

*dinarska protivrednost

Sve diskove možete <u>odmah</u> naručiti pouzećem ili doći i podići lično.

CD

RASPUST

MIX-evima za samo 25* dem

PROGRAMI: 3D Studio v 4.0 100% • Aldus Freehand v 4.0. /Win • Auto CAD v 13.0 • Corel Draw v 5.0e /Win • Corel Ventura v 5.0 /Win • DBase v 5.0 /Dos • DBase v 5.0 /Win • Data CAD Pro v 5.02 /Win • Design CAD v 7.0 /Win • Fast Tracker v 2.03 • Finale v.3.0 /Win • Fractal Designer Painter v.3.0 • Harvard Graphics v.3.0 /Win • Lap Link v 6.0. /Win • MS Power Point v 4.0 /Win • Norton Commander v 5.0 • Photo Finish v.3.0 /Win • Picture Publisher v 5.0 /Win • Procomm v 2.0 /Win • QEMM v 7.5 • Quark Xpress V.3.3 /Win • Quattro Pro v 6.0 /Win • Scream Tracker v 3.2. • Word Perfect v 6.1. /Win.

• • • • • SUPER MIX 5 • • • • •

IGRE: Action Soccer • Air Warrior + Dodaci • Brett Hull Hockey • Canton • Central Intelligence • Clockwerx v 1.0 /Win • Dark Strike • Disc World • Fighter Wing • First Encounters • Flight of the Amazon Queen • Flying Tigers • Fong Wan Tien Ha • Fritz 3 Chess v.3.05 • Hardball 4 • High Seas Trader • Invincible Fighter • Jungle Strike • Kin Yeo • Kik & Play /Win • Knights of Xentar + Upgrade • Legions /Win • Lemmings /Win • Machiavelli The Prince • Magic Carpet • Menzoberranzan • Prince of Evil • Psycho Pinball • Pyro Technica • Retribution • Sango Fighter II • Sento • Shadow Force • Stalingrad • Super Ski III • Super Street Fighter II • Super Street Fighter II. Turbo • The Big Red Adventure • Tower Assault • Ultizurk III • World Hockey 95 • X-Com Terror from the Deep

PROGRAMI: Adobe Illustrator v 4.03. /Win • Adobe Photo Shop v.3.0 /Win • Ami Pro v.3.1 /Win • Caligari Truespace v 1.03 /Win + Dodaci • DesQ View /X v 2.0. • F-Prot v.2.18a • Font Works v 1.0 /Win • Frame Maker v 4.02 /Win • Kai's Power Tool's /Win • Lotus 123 v 5.0 /Win • Lotus Approach v.3.0 /Win • MIDI Music Shop Pro /Win • MS Visual Basic v 4.0. /Win • MS Word v.6.1. /Win • Midisoft Music Studio v.3.1 /Win • Norton Disk Lock v.3.5 • P-Cad v 7.0 • Paradox v 5.0 /Win • Print Shop Deluxe CD /Win • RIO v 6.31 • Superbase '95 v 3.0 /Win • Turbo C++ v 4.5 /Win • Visio v.2.0 + dodaci /Win

• • • • • SUPER MIX 6 • • • • •

IGRE: Apache Longbow • Arma II • Baryon • Bioforge • Brutal: Paws of Fury • C.E.O. • Combat Air Patrol • Command & Conquer • Crisis in the Kremlin • Cyberbykes • Darklands • Death Gate • Doom II: Hell on Earth /Win95 • Exploration • FX Fighter • Grandmaster Championship Chess /Win • Hellfire Zone • Hexen • I M Meen • Inferno • Jagged Alliance • Kingpin Arcade Sport Bowling • Lemmings 3D • Manchester United The Double • Mortal Kombat III • NBA Jam • Operation Body Count • Outer Ridge • Overdrive • Pinball Illusions • Player Manager II • Simon the Sorcerer II • Slipstream 5000 • Steel Panthers • Striker'95 • Super Karts • Terminal Velocity • The Patrician • Tyrian • Warriors • Widget Workshop /Win • Witchaven • Wolfsbane

PROGRAMI: 3D Deck & Backyard v 1.2 /Win • Cakewalk Professional v 3.0 /Win • CimCAD v 6.6. • Lion King Print Studio /Win • MS Money /Win95 • MS Office /Win95 • MS Plus /Win95 • MS Powerpoint v 7.0 /Win95 • MS Publisher /Win95 • MS Windows'95 Pan European Edition • Mickey & Crew Print Studio /Win • Norton Anti Virus v 4.0. /Win95 • Norton Navigator /Win95 • Norton Utilities /Win95 • Ray Dream Designer v 3.13 /Win • Real 3D v.2.49. /Win

• • • • • SUPER MIX 7 • • • • •

IGRE: Actua Soccer • Air Power • Ascendancy • Caesar II. • Celtic Tales Balor of the Evil • Civ Net /Win • Crusader: No Remorse • Cybermage • Empire II.. The Art of War • Extreme Pinball • Fade to Black • Fatal Racing • Fighter Duel • Fist Fight • Indycar Racing II • Jungle Book • Motor City • Navy Strike Task Force Command • Ocean Trader • Pinball World • Radix Beyond the Void • Strip Poker Pro • Tekwar • Thunderhawk II.. Firestorm • Warcraft II Tides of Darkness • Werewolf vs Comanche v 2.0 • Wipeout • Wrestlemania

PROGRAMI: Animator Studio v 1.1 /Win • First Aid v.2.0 /Win'95 • Harvard Graphics v 4.0. / • MS Access v 7.0 /Win'95 • MS Project v 4.1 /Win'95 • MS Visual Foxpro v.3.0 /Win • MS Word v 7.0 /Win'95 • MathCAD Plus v.6.0 + Update /Win • QEMM v 8.0 • Visio v.4.01 /Win'95

CD HIT IGRE

BAD MOJO	- Arkada	1 CD
BATTLE ISLE III	- Strategija	2 CD
CINEMANIA'96	- Enciklopedija	1 CD
COMMAND & CONQUER	- Strategija	2 CD
COREL v 6.0 /WIN'95	- Stono izdavaštvo	4 CD
CREATURE SHOCK	- Pucačka	2 CD
CRUSADER. NO REMORSE	- Pucačka arkada	1 CD
CYCLEMANIA	- Vožnja	1 CD
DESCENT II	- Pucačka	1 CD
FADE TO BLACK	- Arkada	1 CD
FIFA SOCCER'96	- Fudbal	1 CD
FULL THROTTLE	- Avantura	1 CD
GABRIEL KNIGHT II	- Avantura	6 CD
MAD DOG McCREE II	- Pucačka	1 CD
MS ENCARTA'96 ENCYCLOPEDIA	- Enciklopedija	1 CD
MS ENCARTA'96 WORLD ATLAS	- Atlas sveta	1 CD
NBA LIVE'96	- Košarka	1 CD
NHL HOCKEY'96	- Hokej	1 CD
POLICE QUEST SWAT	- Strategija	4 CD
REBEL ASSAULT I	- Pucačka	1 CD
REBEL ASSAULT II.	- Pucačka	2 CD
SCREAMER	- Vožnja	1 CD
SHANNARA	- FRP avantura	1 CD
SHIVERS	- Avantura	1 CD
STAR TREK - NEXT GENERATION	- Avantura	1 CD
STONEKEEP	- FRP avantura	1 CD
TERMINATOR FUTURE SHOCK	- Pucačka	1 CD
THE 11-th HOUR	- Avantura	4 CD
THE DIG	- Avantura	1 CD
THE NEED FOR SPEED	- Vožnja	1 CD
TILT!	- Fliper	1 CD
TOP GUN	- Sim letenja	2 CD
TORIN'S PASAGE	- Avantura	1 CD
UNDER A KILLING MOON	- Avantura	4 CD
WARCRAFT II	- Strategija	1 CD
WING COMMANDER III	- Simulacija	4 CD
WING COMMANDER IV	- Simulacija	6 CD
WORMS	- Logička	1 CD
ZORK NEMESIS	- Avantura	3 CD

NOVI NASLOVI STALNO PRISTIŽU!

CD NASLOVE SMIMAMO SAMO NA VRHUNSKOJ OPREMI I NA NAJKVALITETNIJIM DISKOVIMA: TDK, PHILIPS, KODAK

DESIGN **BOJAN STEFANOVIĆ** & ŠTAMPARIJA **KASA**

PRODUCTION 011/463-741

Uređuje NENAD VASOVIĆ

Svet IGARA

IGRA MESECA

Duke Nukem 3D



OPISI

NAJAVE

REŠENJA

Priprema SLOBODAN MACEDONIĆ



⊠ Navy Strike * PC * Kompletne komande za igru:
'Esc' - cockpit view
'F1' - zoom in
'Alt-F1' - zoom out
'Ctrl-F1' - reset zoom position
'Shift-F1' - view homebase
'F2' - rotate camera up
'Alt-F2' - rotate camera down
'Ctrl-F2' - reset vertical rotate position
'Shift-F2' - view last missile
'F3' - rotate camera clockwise
'Alt-F3' - rotate camera anticlockwise
'Ctrl-F3' - reset horizontal rotate position
'Shift-F3' - view nearest friendly
'F4 - chase camera
'Shift-F4' - view nearest unfriendly
'F5' - outside camera
'Alt-F5' - outside look away camera
'Shift-F5' - view all assigned unfriendly
'F6' - tracking camera
'Alt-F6' - tracking look away camera
'Shift-F6' - view message sender
'F7' - satellite camera
'Alt-F7' - satellite look below camera
'Shift-F7' - view message subject
'F8' - outside padlock camera
'Alt-F8' - outside padlock look away
'Ctrl-F8' - outside padlock from them
'Shift-F8' - view waypoint/locked ground target
'F9' - inside padlock camera
'Ctrl-F9' - outside padlock look away
'Shift-F9' - view nearest ground target
'F10' - exit to configuration screen
'Alt-F10' - increase rate of acceleration
'Ctrl-F10' - decrease rate of acceleration
'A' - auto pilot toggle
'Ctrl-A' - jump into viewed aircraft cockpit
'B' - air brakes toggle
'Ctrl-B' - pilot buddy aircraft
'Shift-B' - view buddy aircraft
'C' - check event view
'D' - head up display
'Alt-D' - auto detail toggle
'Ctrl-D' - manual detail level
'Shift-D' - outside display
'E' - toggle ext. fuel tanks
'Ctrl-E' - dump ext. fuel tanks
'F' - flaps toggle
'Alt-F' - next fixed viewed
'Ctrl-F' - reset fix to nearest
'Shift-F' - fixed/free toggle
'G' - gear toggle
'H' - landing hook toggle ILS HUD mode
'I' - maverick crosshair forward
'Shift-I' - large increment maverick crosshair forward
'J' - maverick crosshair left
'Shift-J' - large increment maverick crosshair left
'K' - maverick crosshair right
'Shift-K' - large increment maverick crosshair right
'L' - targets relock
'Alt-L' - target next lock
'Ctrl-L' - target relock
'Shift-L' - target single lock
'M' - maverick crosshair backwards
'Shift-M' - large increment maverick crosshair backwards
'N' - bomb bay doors
'P' - pause toggle
'Q' - fixed/free toggle
'Ctrl-Q' - eject
'R' - increase rotate rate
'Alt-R' - decrease rotate rate
'Ctrl-R' - reset rotate rates
'S' - sound off/engine/on
'T' - auto fire
'Ctrl-T' - target premission request
'U' - MFD mode switch
'Alt-U' - update rate for MFD
'W' - wheel brakes toggle
'X' - impact event view
'Ctrl-X' - exit flight to tactical display
'Y' - radar mode switch
'Alt-Y' - radar increase scan width/MFD camera tilt
'Ctrl-Y' - MFD camera zoom/radar range
'Shift-Y' - radar azimuth height increase
'Z' - missile launch view
'1/2' - keyboard flight sensitivity increase/decrease
'3' - chaff
'4' - flare
'5/6/7/8' - inside view rear/left/front/right
'9/0' - inside view rear/outside
'Shift-1/2...9/0' - view flight 1, 2, ..., 9, 10
'Alt-1/2...9/0' - view flight 11, 12, ..., 19, 20
'[/]' - inside view up/down
'-' - small RPM decrease
'Shift I -' - large RPM decrease
'=' - small RPM increase
'Shift-=' - large RPM increase
'Backspace' - inside padlock view
'Space' - fire
'Insert/Home/Delete' - rudder left/center/right
'Page Up/Page Down' - air to air/ground weapon select
'Cursor Up/Down' - nose down/up
'Cursor Left/Right' - bank left/right
'Shift-Cursor Up/Down/Left/Right' - cockpit front/back/left/right
'Enter' - outside padlock view
'Tab' - accelerate time toggle
'Shift-Tab' - force accelerate
'</>' - minimum/maximum engine RPM
'/' - increase afterburner
'.' - previous waypoint
'Shift- ' - outside information line

MaRKo THe BaD

⊠ ***Firestorm: Thunderhawk 2* • *PC*** • Šifre za nivoe: **South America** (1. TNH3GUG7EBDUSBI, 2. K3HB0V5FEFDQ402, 3. NVHB0V83EFD649A, 4. O3HN0V4BEJD249A); **Stealth Down** (1. 6JHP0VV7AQDESEQ, 2. 9FHP0VTRAUDA4BA, 3. RRHP0VTFAUDM5JI); **Panama Canal** (1. TFHL0FUFMUCE5MQ, 2. UJHH0EKFNI2CA5TI, 3. J7GT0EMRM2CM472); **Central America** (1. IJGT0UNNI2AE5IQ, 2. NFGT0UI3I6AA49A, 3. OJG90UMVI6AM542); **Eastern Europe** (1. A7G90APRVAEE5TI, 2. CBGT0E9JVEEA4UI, 3. 4UG85EUJVIEM5RA); **Canyon** (1. F3GGS99RRSME5PI, 2. HNGOS94JR0MA5UI, 3. 2RGGQGRUR0MM4EQ); **Gulf 2** (1. AJHJ0V4B6JDE4SI, 2. F7HB0VVN6JDA4SI, 3. HBHN0VVB6NDM4U2, 4. 77HP0VRF6RDI432); **South China** (1. I7GGS1NJ3IME44A, 2. PBGOSIPU3MMA5SQ, 3. AUGKS1BB3QMM53I)

⊠ ***Terminator: Future Shock*** • Aktiviraj Cheat Mode sa 'Alt-#' i ukucaj sledeće šifre: FIREPOWER (sva oružja), TURBO (brža igra), SUPERUZI (superpunjenje Uzija), BANDAID (energija), NEXTMISSION (trenutni završetak nivoa), ICANTSEE (vidiš u mraku), COUNTERS (položaj na mapi i broj preostalih zadataka na tekućem nivou) i GARBLE (dozvoljava da vidiš šifru koju upisuješ umesto zvezdica koje se pojavljuju na ekranu)

Ronald Duck

⊠ ***Sensible World of Soccer* • *A*** • Kada se igra u opciji Career, cena tima pada iako je igrač u vođstvu ceo šampionat, osvaja kupove itd. Zašto? Kako smanjiti odliv velikog novčanog kapitala na opciju General Running?



⊠ ***Formula One Grand Prix*** • Šta znači kada se na ikoni u donjem desnom uglu kokpita pojave dve ukrštene crvene crtice i čemu služi ikona u krajnjem levom uglu kokpita?

⊠ ***Project X*** • Postoji li šifra za besmrtnost ili energiju?

Kargobegaš

⊠ ***Rise Of The Robots* • *PC*** • Specijalni udarci za robote:

Cyborg: Shoulder Barge: levo, desno, pucanje
Turbo Head-Butt: dole, gore, pucanje
Loader: Double Fork: 2 x desno, pucanje
Builder: Pile Driver: dole, levo, gore
Bomber Jump: dole, desno, gore
Crusher: Pincer Mincer: dole, desno, pucanje
Military: Cyber Slash: levo, desno, pucanje
Catapult Spin: dole, gore, pucanje
Sentry: Flying Jet Kick: 2 x dole, pucanje

⊠ ***Destruction Derby*** • Startuj Championship Race i kao svoje ime upiši: !DAMAGE!. Posle toga započni Practice Race i vozićeš otporna kola. Skrivenu stazu Ruined Monetary ćeš dobiti ako postupiš na isti način kao i u prethodnom slučaju pri čemu moraš upisati reč: REFLECT!. Konačno, ako ukucaš NPLAYERS moći ćeš pre svake trke da biraš broj protivnika sa kojima ćeš se trkati.

007

☎ ***Colonization* • *A*** • Odgovori na pitanja iz prošlog broja: 1. Stockyard nikako ne može primiti više od 300 tona robe. 2. Kolonije ti primaju samo 10 kolonista zato što je preveliki broj stanovnika rojalistički orjentisan. Da bi to popravio, angažuj nekog da radi u Town Hallu (najbolje Elder Statesmana). Kako on bude proizvodio Liberty Bells, tako će opadati lojalnost kralju. Kolonija u kojoj je više od 50% stanovništva revolucionarno raspoloženo ima zeleni broj i u njoj možeš imati više od 20 stanovnika. 3. Disketu na kojoj snimaš pozicije moraš nazvati „COLONIZATIONSAVES".

Nikola Smolenski

⊠ ***Mortal Kombat 3* • *PC*** • Šifra za dva igrača kojom pobednik runde dobija mogućnost da se

bori protiv Johnny Cagea glasi: 327 - 485. Ovo se može izvesti samo u sceni The Subway i važi samo za verziju 2.0. Kabal protivniku oduzima 66% energije na sledeći način: skok udarac, Tornado Spin, Ground Razor, 2 x noga dole, 2 x ruka dole, dole + ruka gore, skok udarac i Purple Fireball.

✉ ***One Must Fall 2097*** • Kako glase udarci? *(Objavićemo ih u nekom od sledećih brojeva. odg. ur.)* Da li postoji Cheat Menu?

Vladan Ranđelović

✉ ***King's Quest 3*** • ***PC*** • Kako se ulazi u pećinu i šta raditi sa predmetima koji su označeni zvezdicom?

Brana



✉ ***FIFA International Soccer*** • ***PC*** • Kada tvoj golman degažira loptu dobaci je igraču na desnoj ili levoj strani sredine terena. Čim igrač dobije loptu šutni je ka golu. U većini slučajeva ovakva akcija se završava pogotkom.

✉ ***Spear Of Destiny*** • U toku igre istovremeno pritisni tastere 'M', 'L', 'I'. Dobićeš sva oružja i ključeve, municiju i popunićeš energiju. Ista fora važi i za *Wolfenstein 3D*.

✉ ***Pitfall 95*** • Šifre: IDBUYTHATFORADOLLAR (prelazak na bilo koji nivo), LETSDOTHETIMEWARP (prelazak na nivo „Pitfall 2600"), EATMOREBRAN (devet kredita), FIVEEASYPIECES (prelazak na neki od prvih pet nivoa), PUMPYOUUP (punjenje oružja), MEOWMEOWLIKEMEOWMAN (devet života).

Pera Katastrofa

✉ ***Adventures Of Willy Beamish*** • ***PC*** • Kako se vratiti kući pošto se uzme prijava za „Frog Jump Contest"? Kako pobediti Turbofroga?

Gloria

Kući treba da te doveze japanska porodica uz čiju pomoć ćeš se otarasiti bande koja će te napasti ispred bara „Golden Bowl". Pre nego što počne takmičenje, Horniju pokaži teglu sa muvama. Stavi teglu na sto i lakomi Turbofrog će pojesti sav njen sadržaj. Posle toga ćeš lako moći da pobediš na takmičenju.

✉ ***Colonization*** • ***A*** • Napravi koloniju na dobrom mestu i nazovi je imenom CHARLOTTE. Dobićeš poruku „Cheat Mode Activated". Na ovaj način će se otvoriti čitava mapa i dobićeš dodatnih 50000 zlatnika. Međutim, vodi računa da ovo znatno usporava igranje, što se posebno odnosi na vlasnike Amiga bez hard diska.

BrBa

✉ ***Full Throttle*** • ***PC*** • Evo jedne interesantne cake vezane za ovu popularnu avanturu. Da bi u arkadnim scenama borbe odmah pobedio bilo kog motociklistu dovoljno je da istovremeno pritisneš levi 'Shift' i 'V'. Protivnik će trenutno izgubiti kontrolu i pasti sa motora.

Freedom

✉ ***Aladdin*** • ***MD2*** • Na drugom nivou potraži stub na kome se nalazi nacrtan Šilja. Dođi do njega, pritisni taster za gore i dobićeš puno dijamanata i jabuka.

Miloš Taffarel

✉ ***Slam Tilt*** • ***AGA*** • Šife: RADIOACTIVE („ozračeni ekran"), LONGPLAY (pet loptica), ARCADE ACTION (igranje arkadnog dela flipera, postoji razmak između reči), WIPEOUT (briše rekorde), STONED („neposlušna" loptica), SMILE (loptica se osmehuje). Ukucavanjem sledećih šifri dobijaju se različite poruke: DANIEL, KLAUS, KOTTEN, WHIPLASH, BARRY, IAIN, STEWART, LIQUID, COW i CHEAT.

Nenad Pavlović

✉ ***Syndicate*** • ***PC*** • Da li je objavljen opis igre? *(Da, u SK 9/93. odg. ur.)* Čemu služi skener i kako se koristi? Da li je moguće regrutovati nove agente i kako? Ako postoje dodatna oružja koja se mogu sakupiti u toku misija, gde se ona nalaze? Šta je potrebno uraditi da bi se prešao Ural?

✉ ***Loom*** • Kako se zaustavlja morska pijavica i da li je moguće ukloniti žbunje pored groblja?

Punisher

✉ ***Wing Commander*** • ***PC*** • Da bi na kraju misije sleteo na brod prvo moraš tražiti dozvolu za sletanje (taster 'C'), a onda se polako približiti bazi.

✉ ***UFO*** • Dogurao sam do avgusta 2000. godine, a još uvek nisam otišao na Mars. Šta treba uraditi? Kako otkriti bazu? Wave Decoder šalje poruku da vanzemaljski brodovi grade bazu, ali nje nigde nema.

✉ ***Vectorman*** • ***MD2*** • Pauziraj igru i otkucaj sledeću šifru: 'C', 'A', levo, levo, 'A', 'C', 'A' i 'B'.

✉ ***Top Gear 2*** • Šifre zemalja: Kanada: KYH82H2GCHL214DT i Egipat: QYK42H2LNJL-2Y4CT.

Neša The Trooper

☎ ***Beavis & Butt-head*** • ***PC*** • Kako uzeti vevericu koju su zgazila kola? Šta treba dati psu na ulazu u zatvor?

Venom

U prodavnici punjenih životinja uzmi olovku i idi u park. Pokušaj da uzmeš vevericu, pogledaj kola, a zatim pročitaj natpis na tabli. Upotrebi olovku na natpisu i videćeš šta će se dogoditi. Vevericu ćeš pokupiti sa zemlje pomoću čekića i kašike. Psu prvo treba da daš parče mesa (iz restorana brze hrane), a onda ispred njega baci „figuricu" kučeta koju će ti napraviti domar škole ako mu odneseš naduvani kondom.

✉ ***Mortal Kombat 3*** • ***MD2 i PC*** • Sexality se izvodi na sledeći način: moraš igrati sa Sonyom, protivnika pobediti samo korišćenjem noge dole ('C'), u trećoj rundi uraditi Mercy, a zatim izvesti sledeću kombinaciju: 2 x ruka gore, 2 x ruka dole, blok i napred. *(Napomena: „Udarac" nismo isprobali, te prepuštamo čitaocima da provere da li on funkcioniše.)*

Mixa

✉ ***WWF Wrestlemania*** • ***PC i MD2*** • Da li postoje šifre za varanja? Kako glase udarci za sve likove?

Andreja & PC Pirate Boy

ES WIRD BEKANNT GEGEBEN:

Konferencija „Šta dalje?" na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'K' (konferencija), a zatim 'P' (pristup). „Šta dalje?" je konferencija broj 4. Sa 'C' čitaš poruke, sa 'S' šalješ svoju bilo kome. Na pitanja koja BBS postavi, odgovaraš po sledećoj šemi:

Od: Ime Prezime
Za: Slobodan Macedonic
Tema: Pomoc oko igre
(obrati pažnju da nema naših slova)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera". Poruke ne trebe slati kao komentare SysOpu. Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera.



Svet kompjutera (Šta dalje?)
Makedonska 31, 11000 Beograd

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompilacije u „Svetu igara" 7, 8, 10 i 13 kako se ne bi ponavljala ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poleđini koverte napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.

Little Big Adventure (2)

Proxima Island

Od čoveka u sivom odelu (trgovački putnik) kupi fen za kosu, odnesi ga lokalnom pronalazaču (zapadno od pristaništa) i dobićeš prototip mlaznog ranca (Proto-pack). Severoistočno od pronalazačeve kuće živi zec čiji se brat nalazi u zatvoru na Principal Islandu. Eliminiši stražara koji stoji ispred kuće, pokupi ključ i uđi unutra. Zecu reci lozinku i dobićeš crvenu karticu. U kući sa ogradom severozapadno od pristaništa razgovaraj sa slonom i on će ti dati digitalnu pločicu (Digital Keypad). Koristeći crvenu karticu uđi u muzejski kompleks, stani na rešetku i spusti se u kanalizaciju (pritisni 'Space' u Normal modu). Nastavi da ideš kroz kanalizaciju sve dok ne dođeš do sledeće rešetke. Pomoću nje izađi na površinu, ubij stražara u belom, a zatim popričaj sa zelenim slonom. Uključi alarm (povuci polugu) i vrati se u muzej.

U muzeju više neće biti nikoga i vladaće skoro potpuni mrak. Aktiviraj mlazni ranac i kreni u obilazak, ali pazi da nogom ne dodirneš pod zato što se tako uključuje alarm. U prvoj dvorani pokupi gusarsku zastavu, a u sledećoj iz kovčega uzmi zlatni ključ (pazi na robote koji stalno patroliraju). Izađi iz muzeja istim putem kojim si i došao. Idi do pristaništa, uđi u svoj brod i vrati se na Citadel Island. Na plaži se nalazi ulaz u pećinu koja je povezana tajnim prolazom sa tvojom kućom. Zlatnim ključem otključaj velika vrata i u sledećoj sobi pokupi rog (Gawley's Horn) i medaljon (Sendell's Medallion). Pored simbola u toj sobi iskoristi rog i dobićeš deteline (životi). Pročitaj sve natpise, a zatim se vrati u svoj brod i ponovo idi na Proxima Island.

U severoistočnom delu ostrva uđi u zeleno vozilo i doći ćeš do prvog velikog kamena (Marked Stone). Pogledaj ga, duni u rog i otvoriće se prolaz. Saznaćeš šifru koja se odnosi na drugi veliki kamen. Vrati se u grad, a zatim motociklom idi do drugog kamena (Eclipse Stone). Ponovi isti postupak i saznaćeš šifru koja se odnosi na prvi kamen. Uz put pokupi i čarobnu flautu (Magic Flute). Ponovo idi do prvog kamena i reci mu ono što ti je rekao drugi. Koristeći brod, prevezi se do velike pustinje sa hramom (White Leaf Desert). U pustinji pronađi još jedan znak i ispred njega duni u rog. Uđi u pećinu, uhvati Elfa i pokupi plavu karticu. Vrati se na brod i istakni gusarsku zastavu. Sledeće ostrvo koje treba da posetiš je Rebellion Island.

Rebellion Island

Razgovaraj sa usamljenim vojnikom i on će ti reći ko mu je nadređeni. Skoči u rov koji se nalazi u blizini i jedan od vojnika će ti ponuditi vozilo. Izađi iz rova, uđi u džip i odvezi se do pobunjeničkog kampa. Razgovaraj sa zapovednikom, a zatim se vrati nazad u pristanište. Tamo će te sačekati vojnik koji će ti izložiti plan napada na tvrđavu u Hamalejskim planinama. Uđi u transporter.

Hamalayas Mountains

Kada se nađeš u podnožju planina kreni na jugozapad, popni se preko sanduka i buradi na snežnu liticu i uništi radio-antenu. Ne treba posebno naglašavati da moraš eliminisati sve napadače koji ti smetaju. Idi dve lokacije gore i put nastavi u tenku. Ispred ulaza u tvrđavu ubij žutog kloniranog zeca. Uzmi ključ i uđi unutra. U tvrđavi pronađi ćeliju u kojoj je zarobljen vođa pokreta otpora i porazgovaraj sa njim. Nastavi gore, ubij crvenog kloniranog slona i prođi kroz prolaz na kraju prostorije. Konačno si se našao sa druge strane Hamalejskih planina, odnosno, prešao si na severnu hemisferu planete.

Pomoću „snowboarda" se spusti niz planinu. Ukoliko želiš, spuštanje možeš ponoviti više puta koristeći ski-lift. Kreni na istok i doći ćeš do sela u kome žive zečevi. Pokušaj da pojedeš supu iz kazana i zečevi će izaći iz šatora. Razgovaraj sa njima i jedan će otvoriti prolaz do starog pristaništa i vojne baze. Popričaj sa mornarem na doku, a onda se probij do ulaza u skladište i uđi unutra. Iz ćelije spasi još jednog Elfa (dobićeš još tri deteline), a zatim zamoli zelenog slončića da aktivira neku vrstu podzemne železnice. Uđi u vozilo i posle vožnje ćeš se naći u vojnoj fabrici. Ovde je cilj da uništiš sva jaja i larve gigantskih bogomoljki koje ugrožavaju selo zečeva. S obzirom da ovaj deo igre ima skoro isključivo arkadni karakter (borba sa protivnicima), nećemo ga posebno opisivati. Kada završiš posao u fabrici pronađi lokaciju na kojoj je parkiran zeleni automobil. Uđi u njega i prevezi se do sela u kome žive zečevi.

Ako si uništio sve bogomoljke, zec će otvoriti novi prolaz (Carrot Door). Idi levo, ubij stražara, pokupi ključ i otključaj kapiju utvrđenja. Eliminiši sve što se miče. Pređi preko mosta i, koristeći plavu karticu, otvori vrata. Nastavi dalje, ubij crvenog kloniranog slona i dođi do mesta gde je ukotvljen čamac. Nemoj ulaziti u njega, već skreni levo i ispred zaleđenog jezera zasviraj na magičnoj flauti. Dobićeš bocu čiste vode (Clear Water). Vrati se do svog katamarana (kroz tvrđavu, preko sela i kroz pristanište pored skladišta) i prevezi se do pustinje. Tamo daj magičnu flautu mudracu i dobićeš gitaru. Idi na Principal Island.

Na ulazu u zatvor se probij pored bunkera i čuvara i uđi u kompleks. To je najlakše izvesti tako što ćeš pretući stražara u rovu sa leve strane i popeti se merdevinama. Na kapiji iskoristi crvenu karticu. Posle borbe sa nekoliko klonova doći ćeš do sledeće kapije gde ćeš koristiti plavu karticu. Ubij žutog kloniranog zeca i belog slona i dobićeš ključ pomoću koga ćeš ući u zgradu. Na ulazu odmah sredi stražara pre nego što on aktivira alarm. Pronađi kancelariju doktora Fenfroka. Razgovaraj sa tipom u ćeliji i dobićeš ključ sefa. U sefu ćeš naći mač i pismo iz koga ćeš shvatiti da je potrebno da ponovo ideš na Citadel Island. Vrati se stepenicama gore i pronađi ćeliju u kojoj je zatvoren zec. On će ti odati tajnu kako da najlakše izađeš iz zgrade. Vrati se do katamarana i zaplovi.

Na Citadel Islandu idi do ulaza u svoju kuću i razgovaraj sa komšijom zecom koji je po struci arhitekta. On će te uvesti u kuću, a ti mu iz stola ukradi I.D. karticu. Tada se vrati na Hamalejske planine i već poznatim putem dođi do čamca koji je ukotvljen u blizini jezera. Uđi u njega i dobićeš pristup ostrvima severne hemisfere. Za početak, izaberi Brundle Island.

(nastaviće se)

The Dig (3)

Brzo izađi iz grobnice, idi desno kroz pećinu i srešćeš Brinka. Zamoli ga da ti pomogne. On neće hteti da te sasluša i zato se vrati u pećinu i baterijskom lampom osvetli tavanicu. Brink će se uplašiti od najezde slepih miševa i pobeći će. Na lokaciji gde si ga zatekao pokupi sve zelene kristale. Kada se Brink bude vratio ubedi ga kristalima da pođe sa tobom.

Da bi oslobodio Megi moraš pronaći paukovu jazbinu. Ulaz u nju je smešten u levom uglu pećine koja se nalazi dve lokacije levo od vrta sa hologramskom mapom. U jazbini reci Brinku da baterijskom lampom odvuče pažnju pauku. Za to vreme idi desno, popni se na vrh vodopada i gurni kamen tako da voda poteče kroz rešetku. Vrati se u jazbinu i reci Brinku da pauka namami ispred vodenog toka. Megi će zatim ukloniti rešetku i bujica će odneti pauka. Ubrzo će, međutim, izbiti svađa, Brink će uzeti sve zelene kristale, a zatim će otići. Posle toga će ti se Megi pridružiti.

Idi do muzej-kule i uzmi nekoliko zelenih kristala iz skladišta. S obzirom da je Megi u međuvremenu pronašla način kako da komunicira sa vanzemaljcima, ponovo poseti biće u piramidi. Iz razgovora ćeš između ostalog saznati da biće sebe naziva Stvaraocem. Idi na plažu na kojoj si ranije video zeleno energetsko polje i Megi pokaži tablu iz muzeja. Ona će odjednom shvatiti značenje simbola i ubrzo će iz vode „nići" ostrvo. U unutrašnjosti ostrva se nalazi soba u kojoj ćeš pokupiti četvrtu, poslednju metalnu ploču.

Kada uđeš u pećinu koja vodi u paukovu jazbinu, pozvoniće video-komunikator i Brink će pozvati u pomoć. Pronaći ćeš ga na lokaciji na kojoj si pokupio plavu kristalnu palicu (kula-planetarijum). Razgovaraj sa njim i on će tražiti da mu odsečeš ruku koja je ostala zaglavljena ispod stene. Poslušaj ga pošto je to jedino spasonosno rešenje i koristeći čeljusnu kost izvedi „operaciju". Zahvaljujući zelenom kristalu Brink će odmah zaustaviti krvarenje. Vrati se u Nexus i četiri metalne ploče pravilno rasporedi u trougaonu nišu. Otvoriće se poslednja vrata. Pozovi vozilo i ono će te odvesti do katedrale.

Pogledaj kontrolnu ploču koja svetli zeleno i u dva upražnjena mesta stavi zelene kristale. Ostaće prazno još jedno mesto. Popni se do vrha katedrale, razgovaraj sa Megi i ukloni ptičje gnezdo sa uređaja za pravljenje svetlosnog mosta. Aktiviraj i poslednji most, vrati se do Stvaraoca i zatraži da ti da odgovarajući deo da bi pokrenuo mašinu u katedrali. Umesto traženog dela dobićeš još jedan štap sa simbolima. Šifru sa štapa unesi u hologramsku sobu (vrt) i videćeš lokaciju na kojoj je sakriven deo koji tražiš. Idi do paukove jazbine, nastavi desno i izađi na plažu. Ispod jednog kamena se nalazi deo koji ti nedostaje.

Pošto imaš sve što ti je potrebno vrati se do mašine u katedrali. Tamo će te dočekati Brink. Oduzeće ti sve kristale i otići. Preko svetlosnih mostova dođi do kule-grobnice, prođi kroz pećinu u kojoj si ranije uznemirio slepe miševe i videćeš Brinka kako pokušava da osposobi neki uređaj. Pokaži mu deo koji si našao na plaži. Posle razgovora stavi deo u njegovu mašinu koja će napraviti dva zelena kristala. Uzmi kristale i izvadi deo iz mašine. Brink će te napasti, ali će pasti u provaliju. Ponovo stavi deo u mašinu i napravi još dva nova kristala. Vrati se do katedrale i u upražnjena mesta na konzoli stavi dva kristala i ključni deo. Razgovaraj sa Megi, ona će mašineriju staviti u pogon, ali će pri tome poginuti (Šmrc!)

Na ovom mestu je preporučljivo snimiti poziciju zato što postoje dva različita završetka igre u zavisnosti od toga da li ćeš odlučiti da oživiš Megi ili ne. Razlike između dve varijante nisu velike, ali ipak je interesantno obe pogledati. U prvoj varijanti nemoj oživeti Megi već se odmah popni na vrh katedrale i zakorači na svetlosni most. Pojaviće se neki monstrum. Isključi nakratko most i životinja će pasti u vodu. Ponovo osposobi most i dođi do centralnog kristala zvanog Oko. Uđi unutra i dodirni portal. U drugoj varijanti oživi Megi, ponovi iste postupke za kraj i finale će biti malo drugačije.

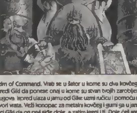
(kraj)

Shannara (3)

Kulhaven (Culhaven) - prestonica patuljaka: Traži od kralja da ti da magični čekić (Hammer of Power). Bićeš optužen da si ga upravo ti ukrao. Cela grupa, sem tebe, će biti bačena u tamnicu. Kroz rešetku razgovaraj sa Daviom i reci mu da ćeš pokušati da pronađeš čekić. Idi levo, a zatim uđi u sobu na severnoj strani. Pogledaj šta će se dogoditi, vrati se u prethodnu prostoriju i pregledaj ormančić (cupboard). Ponovo pričaj sa Daviom i kaži mu da ti pokaže knjigu koja se nalazi u tamnici. Otvori knjigu i naći ćeš opasač. Daj opasač Kilju (patuljak koji te prati) i optuži ga za krađu. Bronin agent će pokazati svoje pravo lice. Nakon borbe razgovaraj sa kraljem. Otvori Kilijevu torbicu i naći ćeš ručicu. U sobi na severu stavi ručicu u rupu na zidu i gurni je. Naći ćeš magični čekić. Odmah zatim će stići vest da je Bronina armija nadomak Kulhavena.

U razgovoru koji će uslediti predloži da se sruši most. Idi na severoistok i pitaj Davia da li bi mogao da sruši branu pomoću magičnog kamenja. U jezero sipaj čarobni prah, a potom Davio treba da sruši branu. Uslediće borba posle koje ćeš krenuti na sever. Kada stigneš do visećeg mosta pojaviće se Alanon. Pređi most prvi i Daviu reci da konopac veže oko struka. Međutim, u sledećem trenutku će te Alanon napasti (u pitanju je Bronina uhoda). Posle sveopšte gužve razgovaraj sa Šelom i reci joj da ćeš izvesti ritual Oslobađanja (Ritual of Release). Uzmi mač u ruku i klikni njime na Šelu.

Kamp gnomova: Gurni petu čizme i ukazaće se ekseri. Njima ćeš preseći konopac kojim si vezan. Pokupi konopac i odvaljenom petom raseci šatorsko krilo sa svoje leve strane. Izađi iz šatora kroz izlaz koji si napravio. Štos sa petom ponovi još jednom na susednom šatoru i uđi unutra. Sveštenku koji spava stavi povez na oči, iz ruke mu uzmi Magic Torc i veži ga konopcem. Pokupi svežanj ključeva i vrati se u šator u kome si bio vezan. Otključaj i otvori oba metalna kovčega. Idi do šatora gde si vezao sveštenika i srešćeš gnoma Giku. Razgovaraj sa njim i ubedi ga da ti otvori vrata jame koja se nalazi između dva šatora. Za uzvrat mu obećaj da ćeš mu pokazati gde se nalazi



Helm of Command. Vrati se u šator u kome su dva kovčega i naredi Giki da ponese onaj u kome su stvari tvojih zarobljenih drugova. Ispred ulaza u jamu od Gike uzmi ručicu i pomoću nje otvori vrata. Veži konopac za metalni kovčeg i gurni ga u jamu. Reci Giki da on prvi siđe dole, a zatim kreni i ti. Dole ćeš sresti svoje drugove.

Brendel treba da čekićem razbije rešetku i da pokuša da prođe kroz otvor. Vrati se posle toga do merdevina koje vode napolje i pomoću ručice koju ima Gika zaključaj vrata. Idi dva puta na istok, skloni metalnu ploču i popravi mehanizam. Naredi Telseku da iskoristi Black Irix, a potom neka okrene točak na metalnim vratima i neka ih otvori. Nastavi na sever, srešćeš Alanona i doći ćeš do jezera gde će mač od Šenare biti ponovo iskovan. Posle borbe Alenon će napustiti grupu.

Dvorana kraljeva (Hall of Kings): Najpre Telsek treba da gurne veliku statuu. Kreni na sever i grupu će presresti ogromno čudovište. Kada započne borba, reci Daviu da koristi magično kamenje. U kritičnom trenutku naredi Daviu da ponovo koristi kamenje bez obzira na posledice. Pokupi magičnu dijademu. Nastavi dalje na sever, ali nećeš moći da pređeš provaliju. Vrati se jednu lokaciju nazad i neka Telsek pokupi razvaljena vrata. Posle duže animacije grupa će se naći u kavezu. Zajedno sa Brendelom podigni rešetku kaveza i Gika će se provući napolje. Zamoli ga da ti pomogne. Gurni zatim kavez, veži konopac za šipku i spusti se kroz rupu. U velikoj dvorani pogledaj vrh statue. Neka Brendel svojim čekićem gađa kristalno oko. Posle bitke popni se uz statuu i ući ćeš u prostoriju u kojoj se nalazi Brona. Uzmi mač u ruke i doživećeš viziju.

Vizija zapravo predstavlja test u kome moraš ispravno odgovoriti na postavljena pitanja. Odgovori su sledeći: 1. „Because it was my duty"; 2. „You told me to leave you", 3. „We saved more lives than we lost", 4. „You chose to die to save our lives, Davio. You saved us all.", 5. „I used the Ritual of Release to save your soul" i 6. „It doesn't matter whether or not I'am a hero, it only matters what I do." Kada se probudiš, uzmi mač u ruke i preseci knjigu koja se nalazi na stolu ispred Brone.

(kraj)



IGRA MESECA

Duke Nukem 3D





Kada neka igra doživi veliku popularnost, od njenih programera se obično ubrzo očekuje nastavak koji će, ako ništa drugo, doneti bar dodatne nivoe i – najbitnije od svega – profit od prodatih kopija. Međutim, kada od poslednjeg nastavka prođe par godina, postavlja se pitanje šta je ostalo od starog „šmeka" i šta posle toliko godina (i generacija igrača) jedna stara igra ima da ponudi? U slučaju *Duke Nukema* odgovor bi glasio: nije ostalo ništa, a dobili smo sve!

Duke Nukem 3D dolazi u vreme trodimenzionalnih suludih pucačina, prepunih kojekakvih življki, nasilja, lavirinata i čega sve ne, pa shodno tome preuzima i način izvođenja od njih. Međutim, ono „više" što pruža u odnosu na ostale takmace i uzore *(Doom, Heretic, Hexen)* jeste neverovatna atmosfera i supernovi efekti, do sada neviđeni. Priča je, kao što je to uobičajeno kod ovakvih igara, manje-više standardna: kojekakva bića iz svemira su zauzela rodnu nam planetu i zavela neviđen teror nad nedužnim i jadnim stanovništvom. Djuk Nukem, naš strašni heroj, lično je zapretio vođi neprijatelja da će ga naći i poslati u... dobro, ne baš tamo gde mislite, ali sigurno tamo odakle dolazi. Time je obezbeđena kakva-takva podloga za dešavanja u igri.

Pogled tokom igranja (čitaj: jurcanja) je klasičan za ovaj tip igara, odnosno „u prvom licu". No, ne mora biti samo takav, jer su mudri autori ostavili još neke opcije na čemu im od sveg srca zahvaljujemo. Naime, moguće je uključiti kameru koja će celu akciju posmatrati iza Djukovih leđa, kao kada igrate *Screamers* ili neku sličnu trkačku igru. Ovo predstavlja prijatno osveženje. Preko tastera 'Tab', koji se u ovom žanru uobičajeno koristi za uključivanje mape, možete podesiti pogled iz ptičje perspektive, kao u *Alien Breed* ili *The Chaos Engine*. Ovaj pogled možete koristiti u sprezi sa glavnim pogledom, no nažalost ne može se uključiti samo ta perspektiva, jer su tada vidljive samo građevine, a ne i neprijatelji.



Sledeća novina koja deluje korisno i podiže atmosferu jeste mogućnost korišćenja ili uništavanja gotovo svega što vidite i nađete na proputovanju nivoima. Tako možete koristiti WC (!) uz Djukove simpatične komentare, igrati bilijar, pucati u flaše u baru, gledati film u bioskopu, koristiti telefon ili čak prisustvovati striptizu u lokalnom noćnom klubu.



Ni pokretanje u igri nije ostalo bez promena. Možete skakati (ali mnogo bolje nego u drugim igrama), zavlačiti se u rupe puzeći po podu, okretati se naglo za 180°. Tako varijante usputnih zadataka nisu više samo kretanje gore-dole po stepenicama i pronalaženje izlaza, već i traženje tajnih prolaza, provlačenje kroz ventilacione cevi... Doduše, u *Quakeu* čiji smo demo već imali prilike da vidimo ima još boljih stvari – kretanje po pokretnim platformama, ronjenje, upotreba minobacača... Koliki će napredak biti *Quake* u odnosu na *Duke Nukem 3D* saznaćemo za koji mesec.

Za sada, *Duke Nukem 3D* predstavlja zaista jednu od najboljih *Doom*ačina do sada. S obzirom da igra dolazi iz firme „Apogee", za koju su svojevremeno momci iz „Id Softwarea" napravili *Wolfenstein 3D*, nije ni čudno da je *Duke Nukem 3D* tako blizak *Doomu*. Očigledno je iza „Id Softwarea" ostalo dosta ideja i talentovanih ljudi u „Apogeeu", koji su u okviru ogranka „3D Realms" napravili vrlo uspelo ostvarenje koje zaista prevazilazi dosadašnje standarde.



Zbog sveopšte frke oko ove igre (čitaj: non-stop igranja) autor teksta je uspeo da je proba samo na 486 DX4/100 MHz računaru sa 8 MB RAM memorije. Zato se izvinjavamo čitaocima sa slabijim mašinama koji će ostati uskraćeni za informaciju kako „stvar hoda" na skromnijim konfiguracijama. *Lets Nuk'em!*

Vladimir PISODOROV

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

92

Neverovatna atmosfera, supergrafika, odlični efekti.

Da li vam je ikad kompjuter radio 24 sata dnevno?

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Do 18. maja primili smo 197 kupona. Među njima bilo je 82% vlasnika PC kompatibilaca, 12% vlasnika Amige i 6% vlasnika ostalih kompjutera

Dobitnici nagrada u ovom broju:

KONTIKI vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog CD-a dobitnicima:

- Milan Šašić, Kajmakčalanska 6, 26300 Vršac,
- Velibor Pekeč, Vojvođanska 16, 26000 Pančevo,
- Marko Vujošević, Bulevar Revolucije 4, 85000 Bar,
- Bojan Čučak, Karađorđeva 20, 11080 Zemun i
- Aleksandar Šišmanović, Braće Sekulića 10, 34000 Kragujevac

Diler Soft vrši uslugu bespaltnog snimanja po pet disketa ili jednog CD-a dobitnicima:

- Dragana Trifković, Žikice Jovanovića A/24, 15300 Loznica,
- Dragan Stanojević, Rasadnik 2 C1/16, 26340 Bela Crkva,
- Bojan Trifunović, Drinska 17/9, 26000 Pančevo,
- Igor Krstić, Miloša Velikog 1/16, 11300 Smederevo i
- Vuk Janošević, Požeška 97/5, 11000 Beograd

Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanje nagrada treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu.

SVET KOMPJUTERA

(Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firmi koje su ih proizvele

br.	Naziv igre	firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Ime i prezime:

Adresa:

Imam ___ godina. Imam kompjuter

TOP 10 AMIGA

1.	EVOLUTION: LOST IN TIME
2.	BREED 96
3.	PINBALL PRELUDE
4.	BLACK VIPER
5.	HILT 2
6.	FOREST DUMB
7.	CHARLIE J. COOL
8.	SUPER SKIDMARKS 2
9.	SLAM TILT
10.	SPERIS LEGACY

TOP 10 PC

1.	DUKE NUKEM 3D
2.	CIVILIZATION 2
3.	McKENZIE & CO.
4.	ALIEN ODYSSEY
5.	DESCENT 2
6.	CONGO
7.	CONQUEST OF THE NEW WORLD
8.	TERRA NOVA
9.	ADVANCED TACTICAL FIGHTER
10.	MISSION CRITICAL

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti i potražnji, a ne kvalitetu

GAME TOP 25

TP		PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	platforme	
1.	▲	2.	1.	FIFA 96 - EA Sports	268	80		PC
2.	▼	1.	1.	MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	236	42	Amiga	PC
3.	○	3.	3.	NBA LIVE 95 - EA Sports	226	66		PC
4.	○	4.	4.	MORTAL KOMBAT 3 - GT Interactive	180	40		PC
5.	○	8.	5.	WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	179	49		PC
6.	○	7.	4.	DOOM 2 - Id Software	160	30		PC
7.	▲	12.	7.	COMMAND & CONQUER - Virgin	155	63		PC
8.	○	4.	3.	ALADDIN - Disney Software	150	22	Amiga	PC
9.	▼	7.	2.	CIVILIZATION - MicroProse	149	20	Amiga	PC
10.	▼	9.	7.	COLONIZATION - MicroProse	129	21	Amiga	PC
11.	▼	10.	10.	MORTAL KOMBAT - Acclaim	126	19	Amiga	PC
12.	▼	11.	10.	THE LION KING - Disney Software	124	21	Amiga	PC
13.	○	13.	13.	WING COMMANDER 3 - Origin	121	20		PC
14.	○	14.	14.	REBEL ASSAULT 2 - Lucas Arts	110	28		PC
15.	○	15.	15.	COMANCHE - Nova Logic	98	21		PC
16.	○	16.	15.	TIE FIGHTER - Lucas Arts	93	17		PC
17.	○	17.	12.	X-WING - Lucas Arts	88	13		PC
18.	○	18.	11.	STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	84	10	Amiga	PC
19.	○	19.	13.	WORMS - Team 17	83	10	Amiga	PC
20.	▲	-	20.	DARK FORCES - Lucas Arts	82	29		PC
21.	▲	-	21.	NBA JAM - Iguana Entertainment	77	26	Amiga	PC
22.	○	20.	12.	DUNE 2 - Westwood Studios	76	13	Amiga	PC
23.	▼	20.	5.	GOLDEN AXE - Sega	75	3	Amiga	PC
24.	▼	24.	24.	THE SETTLERS - Blue Byte	74	3	Amiga	PC
25.	▼	21.	17.	CANNON FODDER - Sensible Software	67	10	Amiga	PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG -trenutni broj glasova, MG-broj glasova u proteklom mesecu

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre **Game Top 25** predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara

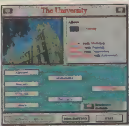
ISPOD CRTE

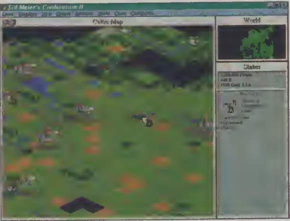
26.	PIRATES!	64	36.	FORMULA ONE GRAND PRIX	49
27.	GOAL!	62	37.	X-COM	48
28.	HISTORY LINE 1914-1918	61	38.	DOOM	47
29.	UFO	60	39.	LITTLE BIG ADVENTURE	46
30.	FRONTIER	55	40.	THE JUNGLE BOOK	44
31.	LEMMINGS	54	41.	FLASHBACK	42
32.	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	53	42.	ECSTATICA	39
33.	FULL THROTTLE	52	43.	HIGH SEAS TRADER	38
34.	SENSIBLE SOCCER	51	44.	UNIVERSE	37
35.	ELITE	50	45.	BATTLE ISLE	34

Ispod crte su igre najbliže plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status tih igara

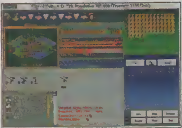
Civilization 2

U poslednjih godinu dana pojavilo se mnogo igara koje podsećaju na originalni, prvi *Civilization*. Uglavnom je reč o vojnim strategijama. Mnoge od njih su dostigle popriličnu popularnost. Ali, između dobre i genijalne igre, a *Civilization* je ovo drugo, razlika je u suštini. Nema upravljačke simulacije u kojoj vam se pruža veći izbor različitih pristupa osnovnom zadatku. U tome je tajna nemogućnosti da ova igra dosadi. Dok je suština ostalih vojnih strategija u destrukciji protivnika, *Civilization* je igra kreacije – u njoj možete ratovati, biti nasilni i krvoločni, ali i ne morate. Pošto je vaš jedini pravi cilj da stvorite veliku, naprednu civilizaciju srećnih ljudi, susedne narode ne morate gaziti čizmom. Možete sarađivati, razmenjivati naučna dostignuća, trgovačkim vezama uvećavati svoje bogatstvo, pa ga ulagati u čuda tehnike prošlih i budućih vekova. Svestranost stvaralačkih mogućnosti kroz suptilno balansiranje resursa i lucidno osmišljene alate čini drugi faktor genijalnosti, koji predstavlja razliku između igre za jednu noć i igre za sva vremena.





O dosadašnjim verzijama *Civilizationa* ste u više navrata čitali u našem časopisu, tako da će ovo biti opis novina koje donosi dugo iščekivana dvojka. U najkraćem, novine se mogu opisati kao *grafička doteranost i obilje odmerenih sitnica tako da ne remete suštinu*. Stari poznavaoci *Civilizationa* će bez ikakvih nepoznanica zaroniti iz prve, a oči će im se zacakliti kad nalete na novotarije. Nekada je ova igra stajala na disketu i četvrt; sada staje na trista puta toliko. Dimenziju pravog multimedijalnog heppeninga ovoj nekadašnjoj genijalnoj igrici daju devet pravih audio trekova i preko 350 megabajta grafike i AVI-ja. Kako je otpočnete, šminka kulja na sve strane. Počev od uvodne animacije, koja više nije propraćena poboljšanom varijantom bipera u vidu osmobitnog midi zvuka, već pravim 16 bitnim audio zapisom koji se provlači kroz celu igru (ne ukoliko igrate CD „Rip"). Sem što možete podesiti svet u opštim crtama kao nekad, sada imate i editor mape, koji vam daje apsolutnu kontrolu nad kreiranjem sveta na kome ćete igrati – kockicu po kockicu. Već u startu pruža vam se veća mogućnost izbora: stepen napadnosti varvara, pol (kao u *Civ Netu)*, novi podeok na skali težine igre, a tu je i 7 novih civilizacija - Kelti, Japanci, Vikinzi, Španci, Persijanci, Kartaginjani i Sijuksi.



Sa grafičke strane, ključna novina je 3D izometrijska projekcija glavnog prozora sa mnogo jasnije predstavljenim elementima terena nego ranije. Raspon zuma je popriličan, tako da se detalji mogu uvećati ili umanjiti po ukusu. Za razliku od mnogih Windows igara, koje se ne snalaze oko iskorišćavanja prostora i dimenzija ikona i teksta u većim rezolucijama, ova igra u 1024 x 768 stoji na ekranu kao salivena, a pri pokušaju čitanja poruka nećete izgubiti oči. Glavna multimedijalna novina jesu AVI animacije koje prate završetak izgradnje svakog od svetskih čuda. Neke od njih su zaista impresivne, kao na primer, ona o piramidama. Što se vaših petoro savetnika tiče i oni su „oživeli": potpuno digitalizovani i animirani likovi davaće vam savete na razgovetnom engleskom jeziku, sa gestikulacijom i dramskom intonacijom profesionalnih glumaca. Čak će i međusobno komentarisati mišljenja, naravno, u granicama parlamentarnih pravila.

To je bila šminka za koju skidamo kapu. No, gomila novina krije se i u samom izvođenju igre. Pre svega tu je obilje novih vojnih jedinica (strelci, slonovi, krstaši, padobranci...) i mnogi novi sadržaji gradova (luka, kanalizacija...), kao i nova svetska čuda (krstaški pohod kralja Ričarda, ambasada Marka Pola, trgovačka kompanija Adama Smita...). Noviteti se kriju i u borbi vojnih jedinica. Posle bitke, ukoliko je preživela, jedinica nije kao nova: zavisno od težine protivnika, njena snaga se manje ili više osula. Delimično je možete oporaviti odmaranjem na mestu na kome se zatekla. Ali, da bi se potpuno obnovila, mora stići do nekog svog ili savezničkog grada. To igru u domenu vojne strategije čini težom, ali i realističnijom.

Svetska diplomatija je postala mnogo suptilnija, time što je uveden nov stupanj odnosa sa rivalskim civilizacijama – savezništvo. Nekada ste mogli biti u ratu ili u miru, reketirati protivničke vladare kako biste ih ostavljali na miru (ili bili reketirani iz istih razloga). Sada, sem mirovnih ugovora možete sklapati i sporazum o vojnoj saradnji, koji vas obavezuje da savezniku priskačete u pomoć u slučaju ugroženosti i obratno, omogućuje vašim trupama da slobodno šetaju okolinom njegovih gradova (što nije slučaj ako imate običan mirovni ugovor), a omogućuje i obnovu snage vaših trupa i u gradovima saveznika.

Poslednja novina koju ćemo pomenuti jeste mogućnost varanja. Meni naslovljen sa Cheat sadrži more opcija koje će od vas napraviti čudo čak i ukoliko ste apsolutno nesposobni. Kroz njega možete višim silama naložiti da unište čitave civilizacije, a da ne mrdnete prstom, da seoce preko noći pretvorite u megalopolis, ukradete bilo koju tehnologiju u bilo kom trenutku, skočite u bilo koju godinu i slično. Naravno, ukoliko pribegavate varanju, to će se drastično odraziti na vaš krajnji rezultat i ništa od snova da budete jedan od najvećih vođa svih vremena.

Oni koji (iz nepoznatih razloga) još uvek rade na antičkim verzijama Windowsa, ne moraju više da strepe: *Civilization 2* je prijateljski raspoložen softver i prema njima. Samo će morati dobro da se naoružaju memorijom - minimum je 8 MB, a pojedine opcije rade samo na 16 MB.

Aleksandar VELIKOVIĆ

CD-ROM ustupio „Logic"

ŽANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

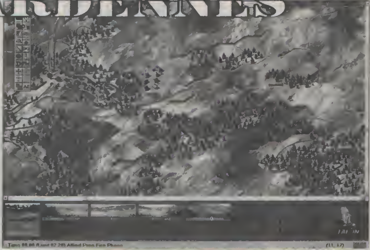
9

Estetsko doterivanje nije poremetilo osnovni koncept.

3

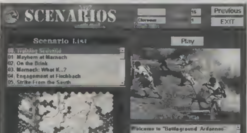
Protiv? Huh! Ovde se traži neko kritičniji.

BATTLEGROUND ARDENNES



Adolf Hitler je iznenada prekinuo sastanak svog osoblja 16. septembra 1944. godine, odlučivši da se tehnikom blic-krig izvrši napad na Saveznike u liniji Ardena. Dalje razmatranje istorijskih činjenica koje su se dogodile narednih dana zauzelo bi mnogo više prostora u „Svetu kompjutera" nego što je to moguće, a ova rečenica je sasvim dovoljna da biste shvatili o čemu je reč u novoj strategiji firme „Empire Interactive". Pred nama se našao originalni paket ove firme koji obuhvata CD sa igrom, uputstvo za korišćenje igre i posebno zanimljivu knjižicu na stotinjak stranica sa svim istorijskim činjenicama vezanim za ovu bitku, kao i stratešku mapu svih događanja. Ako nekim čudom nabavite igru direktno od proizvođača, imaćete isti ugođaj.

Instalacija *Ardennesa* na hard disku može zauzeti od 172 do 5 MB, zavisno od želje za brzinom izvođenja. Minimalna platforma je 386SX mašina sa 2xCD-ROM uređajem i 4 MB RAM memorije sa Windows 3.11 ili Winodws 95 operativnim sistemom, premda je igra u našem slučaju „zaživela" tek na 486DX4 sa 8 MB.



Po startovanju vam se pruža mogućnost za izbor novog scenarija, učitavanja snimljene pozicije ili otpočinjanja modemske igre (bilo da vi zovete, bilo da vas zove suigrač). Kada se odlučite za izbor novog scenarija, u prilici ste da izaberete jedan od desetak navedenih, pri čemu uz svaki dobijate kratke istorijske činjenice.

Ekran u toku igre je podeljen u nekoliko celina. „Krov" čine padajući meniji, centralni deo zauzima mapa ispod koje sledi lista jedinica i, konačno, statusna linija. Tu je naravno i tool-bar.

U menijima se, pored standardnih opcija za snimanje, učitavanje, podešavanje prikaza na ekranu ili statusa, nalaze i opcije ključne za igru. **Phase Menu** se koristi za prelazak na sledeću fazu (korak) igre. **Units Menu** se koristi za promene statusa prijateljskih jedinica, kao i za izvršenje vazdušnog i/ili artiljerijskog napada. **Assault Menu** se koristi za izvršavanje napada **Reinforce Menu** za regulisanje pojačanja.

Mapa se može posmatrati u četiri različita uveličanja, od kojih je svako pogodno za određenu akciju. Tako, naprimer, srednje uveličanje je najpogodnije za pregled velikog dela terena, a za posmatranje detalja tu je najveće uveličanje sa izometrijskom 3D grafikom. Polja na mapi su izdeljena na kvadrante (Hex koordinate), a simboli koji se koriste su ekvivalentni onima koje koristi NATO za obeležavanje jedinica. *Ardennes* koriste 33 tipa jedinica, što je možda na prvi pogled pomalo i komplikovano, ali su rodovi sortirani i po bojama. Tako su, naprimer, tenkovske jedinice ljubičaste, braon su antitenkovske, crveno je obeležena inžunjerija, a narandžasto pešadija.

U listi jedinica, koja se nalazi odmah ispod mape, prikazan je status onih jedinica koje se označe na mapi. Ukoliko označite mesto na mapi na kome nema jedinica, prikazuju se vremenski podaci.

Postoji pet osnovnih tipova borbe. To su direktna i indirektna paljba, direktni napad, vazdušna podrška i minski napad. Uz to, potrebno je naglasiti postojanje i specijalizovanih tipova vođenja bitki kao što je protivvazdušni napad.

Za pobedu je potrebno da se ispune uslovi koji su posebno definisani za svaki scenario, a sama pobeda ima više modaliteta – od potpunog poraza (što možda zvuči paradoksalno) do potpune pobede. Uslovi se mogu naći u statusnom meniju.

Za početnike savetujemo korišćenje A/I Option Dialoga koji, ukoliko se uključi na početku igre, pomaže tako što tačno ispiše „šta namerava da uradi" a na vama je da prihvatite ili odbijete „ponudu". Na taj način učite se strategiji ratovanja.

Battleground: Ardennes je sjajna strateška igra koja će vas danima držati prilepljene uz računar. Ukoliko imate fanatičnog prijatelja koji ludi za strategijama (podrazumeva se vaše i njegovo posedovanje računara i modema) poštari će trljati ruke, a vi ili vaš prijatelj ćete na ime telefonskog računa prilično isprazniti džep na kraju meseca.

Relja JOVIĆ

empire INTERACTIVE

Originalni CD-ROM dobili smo od proizvođača „Empire Interactive"

ŽANR: strateška igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

90

Kompleksnost i izvođenje, mogućnost modemske igre.

Jaka platforma je neophodna, rad pod Windows okruženjem.

Zork Nemesis





Niko se ne seća tačno kada je počelo. Ali, ja nikada neću zaboraviti... Počelo je na dan Velikog Pomračenja. Na dan kada sam ubijena... Izgubila sam svoju jedinu ljubav. Izgubila sam svoj život. Sada smo svi prokleti.. Ponekad jedan jedini čin ume da bude toliko zao da može da baci prokletstvo na čitavu Zemlju menjajući tako budućnost... Samo će četiri izgubljena elementala povratiti svet u ravnotežu. Tada ću ponovo živeti... Imam još samo jednu nadu. Ta nada si ti. Niko drugi se ne usuđuje da dođe ovamo.

Verujete li u astrologiju i horoskope? Relativno mali broj ljudi će „k'o iz topa" dati pozitivan odgovor na ovo pitanje, ali je sigurno da svako od nas ponekad voli da baci pogled na ono što mu zvezde kazuju, ma koliko to u nekim slučajevima zvučalo besmisleno (npr. bićete zdravi ukoliko se ne razbolite). Interesantno je da pripadnice lepšeg pola u principu pridaju veći značaj horoskopima od muškaraca, a zbog čega je to tako možda samo zvezde mogu da objasne.

No, verujete li u alhemiju? Naravno da ne. Najverovatnije ste u pravu, ali treba da znate da su ljudi nekada alhemiju smatrali ozbiljnom naukom. Njeni počeci se vezuju za drevni Egipat kada su sveštenici, koji su sebe nazivali alhemičarima, uporno nastojali da iz običnih metala određenim hemijskim postupcima dobiju zlato. Kako su vekovi prolazili alhemija je postepeno prihvaćena i u Evropi, ali sa nešto drugačijim osnovnim ciljem. Evropski alhemičari su u principu tragali za „eliksirom života" koji bi im omogućio besmrtnost. Po prirodi stvari, u sve to je bila umešana i astrologija, tako da se danas alhemija smatra okultnom „naukom" koju niko više ne uzima za ozbiljno, bez obzira na to što je ona ipak u velikoj meri uticala na razvoj prave naučne hemije.

Zork Nemesis je novi nastavak „Activisionove" serije *Zork* avantura koja je nastala u doba kada su XT računari smatrani čudom tehnike. Posle nekoliko čisto tekstualnih nastavaka firma „Activision" je napravila oooogroman korak napred i, u vreme kada se CD kao medijum tek probijao na svetskom tržištu, objavila za tadašnja merila fenomenalnu igru *Return to Zork*. Potpisnik ovih redova se dobro seća kako je pre tri godine na Beogradskom sajmu tehnike netremice bienuo u demo ove igre koji se tada „vrteo" na štandu jedne od firmi. Sada je, srećom, novi nastavak imao prilike da testira na sopstvenoj mašini i ponovo se oduševio.

Jedan od najbitnijih elemenata koji određuju kvalitet neke avanture je svakako njen scenario. Priča na kojoj se bazira *Zork Nemesis* je prosto fantastična, ali je istovremeno toliko složena da ju je nemoguće prepričati u nekoliko rečenica. Ipak, u „kompresovanoj" formi ona se svodi na sledeće:

U hramu Sunca i Meseca na planeti Zork (Zemlja) zli Nemesis je zatvorio četiri alhemičara (otac Malveaux, general Kaine, dr. Sartorius i prof. Sophia Hamilton) koji su na svojim planetama (Saturnax, Murz, Juperon i Venusnv) izvodili eksperimente u traganju za večnim životom. Alhemičari su, pored toga, bili zaštitnici četiri osnovna elementala (vatre, zemlje, vazduha i vode) i tako održavali ravnotežu u svemiru. Međutim, kada im je Nemesis oduzeo moći, alhemičari mu se nisu mogli suprotstaviti. Tada se, na sreću, pojavio glavni junak koji je preuzeo na sebe zadatak da povrati četiri elementala i tako omogući alhemičarima da udruže svoje snage protiv Nemesisa.



Zork Nemesis se po koncepciji nalazi negde između avanturističko-logičkih igara kao što su *Myst*, *7th Guest* ili *11th Hour* i klasičnih avantura u „prvom licu" (*Lost In Time*, *Mission Critical*, *Buried In Time* itd.). To znači da nimalo lake probleme u ovoj igri podjednako čine i logičke i avanturističke zagonetke, pri čemu logičke, po proceni, imaju veću „specifičnu težinu".

Kretanje glavnog lika je rešeno na jedinstven način. Do sada su sve naprednije avanture u „prvom licu" bile karakteristične po kontinualnim animacijama u pravcu kretanja, s tim što je orijentacija lika u određenoj tački isključivo bila vezana za neku od strana sveta. Ovde je primenjena upravo obrnuta logika. lik se kroz prostorije kreće po sistemu „korak po korak", ali istovremeno može zauzeti potpuno proizvoljan položaj u odnosu na svoju vertikalnu osu. Na taj način igra je u velikoj meri dobila *Doom*oliki izgled.



Kvalitet grafike *Zork Nemesisa* perfektno opisuju reči kolege Krsmanovića koji je u najavi za ovu igru (SK 4/96) napisao da *slike iz igre... predstavljaju nešto najlepše viđeno u poslednje vreme*. Nikada do sada u jednoj igri nije viđena fotorealistična grafika u kombinaciji sa polu*Doom*olikim izvođenjem. Svako ko je barem jednom u životu igrao neku od 3D pucačkih igara ceniće ono što su uradili programeri ove igre, jer, napraviti *Doom*oliku avanturu, a pri tome ne konstiti klasično mapiranje teksturama, prava je umetnost. Muzika u igri je takođe izuzetna i najviše podseća na ento-ambijentalni zvuk koji u poslednje vreme gaji sastav „Enigma".

Ova avantura, međutim, ima jednu veliku „manu". Jednostavno rečeno, to nije igra za svakoga. Ona će biti interesantna relativno uskom krugu ljudi koji imaju vremena, volje i strpljenja da se posvete nečemu toliko kompleksnom. Oni koji pak više vole da tamane protivnike u neograničenim količinama, ili da ih biju do iznemoglosti, treba da zaobiđu ovu igru u širokom luku. Njima će čitava stvar delovati krajnje besmisleno i dosadno. Takođe, moramo upozoriti da pojedini problemi u igri zahtevaju delimično poznavanje oblasti koje ne spadaju u opšte znanje prosečnog čoveka – astronomija, muzika (note i akordi), hemija itd.

Ukoliko se na vašem stolu nalazi dovoljno moćna mašina koja će stoički podneti „teret" ove avanture (Pentium ili neka brza 486-ica sa CD-ROM-om četvorostruke brzine), onda nema razloga da puno razmišljate – nabavite *Zork Nemesis* i uživajte.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"

ŽANR: avantura

[illegible]

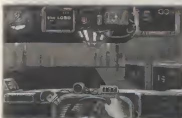
MEDIJUM: 3 kompakt diska

90

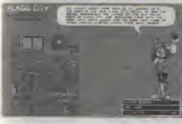
Tehnički dometi. Odličan scenario i originalne zagonetke.

Još jedan razlog za kupovinu Pentiuma.

Road Warrior









Neki čitaoci će se možda setiti jedne starije, relativno nepoznate igre, koja kod nas nikada nije postigla neku popularnost. Ova igra, poznata i pod imenom *Doom*, uspela je da izazove strahoviti talas od nekih stotinak kopija (što boljih, što lošijih), tako da verovatno nema softverske kuće koja drži do sebe, a da nije izdala bar jedno ostvarenje na tu temu. No, glavna boljka *Doomačina* je bio i ostao nedostatak originalnosti, ili je u pitanju konanovsko „vreme pre vremena", u kome besomučno jurcate po mračnim tamnicama naoružani samo mačem i magijom ili, pak, daleka budućnost u kojoj Zemljom vladaju roboti, pa je vaš zadatak da ih potamanite. Samo je nekolicina igara ovog tipa donela nešto zaista novo. To su *Witchaven*, *Descent* i, konačno, *Quarantine*.

Ono što *Quarantine* izdvaja iz gomile sličnih je činjenica da je glavni lik futuristički taksista-manijak, koji jurca ulicama Los Anđelesa u potrazi za mušterijom i usput gazi sve pred sobom. „Pa ovo ima i kod nas" razočarano ćete pomisliti i biti donekle u pravu. Jedina razlika je u tome što kod nas prosipanje krvi slučajnih prolaznika ponekad može biti i kažnjivo. Takođe, arsenal naših taksista se uglavnom svodi na sitnije vrste vatrenog oružja (mada se tu i tamo provuče neka haubica ili protivtenkovska mina), dok je u igri *Quarantine* vaš taksi opremljen mitraljezima, topovima, šiljcima itd. Kada se pojavio, i *Quarantine* je imao dosta mana, od kojih je najizraženija bila nepostojanje određenog zadatka koji bi trebalo ispuniti, već je jedini cilj bio prevesti što više putnika (uz nezaobilazno dezintegrisanje zateknutog življa), što je vremenom postajalo prilično dosadno.

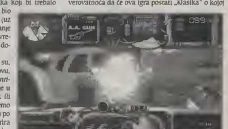
Programeri „Gameteka" su, svesni ovoga, napravili novu, poboljšanu verziju *Quarantina – Road Warrior*. Da li je u pitanju zvanični nastavak ili ne, nismo u stanju da kažemo (mada u nekim reklamama po stranim časopisima figurira cifra „2"), tako da ćete za informaciju morati da pozovete „Gametek", ili kontaktirate lokalnu vračaru (što se može pokazati jeftinijim).

Najveći napredak postignut je na polju same koncepcije nivoa. Igra se sastoji iz niza misija (nivoa) od kojih svaku morate u potpunosti izvršiti da biste prešli na sledeću. Zadaci su vrlo jasno predočeni i u početku manje-više jednostavni. Logično, kako vreme bude odmicalo biće sve teži i teži, ali ćete zaista mnogo proći pre nego što se stvarno pomučite.

Road Warrior se odlikuje velikim brojem i raznolikošću misija. U prvoj, naprimer, kružite po nekakvoj mračnoj areni naoružani samo šiljcima na braniku i pokušavate da demolirate ostalih pet automobila. Druga misija je, u stvari, trka u kojoj morate pobediti ne birajući sredstva, dok treća predstavlja put do prvog grada, gde vas očekuje vrlo gust saobraćaj i gomila izrazito nervoznih vozača. Kasnije će biti misija u kojima će u potpunosti doći do izražaja morbidni humor autora. Recimo, da pogazite kolonu maratonaca(!), ili da uništite nekoliko robota koji haraju gradom, ubijaju kućne ljubimce i njihovo meso podmeću u hot-dog! Misiju vam zadaje mušterija, a po njenom završetku dobijate informaciju o lokaciji sledećeg klijenta.

Sa tehničke strane, *Road Warrior* je unazadio *Doomačine* kojih 200 godina. Ovo se ne odnosi toliko na simpatičnu rock'n'roll muzičku podlogu koja će vas pratiti tokom igranja, koliko na zaista ružnu „kvadratastu" grafiku, koja podseća na prve dane 3D pucačina (čitaj: *Wolfenstein 3D*). Srećom, grafiku „vadi" hrpa sjajnih efekata – naprimer, kada vam se par litara krvi nevinog pešaka prospe po šoferšajbni, ili nabodete policajca na šiljke a onda se istim zabijete u prvi zid, ili prepolovite slučajnog prolaznika najjačom raketom koju trenutno imate. Od mana bi trebalo istaći i lošu kontrolu vozila koje se kreće kao po ulju. Tako će vam, ukoliko ste u nekoj poteri, uletanje u krivinu pod pravim uglom verovatno predstavljati nepremostiv problem. Naravno, nije ni trebalo očekivati da vožnja bude na nivou *Screamera* ili *Fatal Racinga*, ali je ipak trebalo malo više poraditi na povećanju stepena realističnosti.

Road Warrior je ispunio naša očekivanja i uprkos nevešto rešenom pitanju grafike predstavlja jednu odličnu pucačinu, punu interesantih ideja. Doduše, verovatnoća da će ova igra postati „klasika" o kojoj





će se pričati u narednim godinama je mala, ali *Road Warrior* u svakom slučaju obećava dobru zabavu. Iako je CD „Rip" verzija ove igre došla još pre par meseci, sačekali smo originalni disk. Pokušaćemo da se i ubuduće držimo takve prakse, u okviru kampanje „Dole CD Ripovi".

Ilir GAŠI

CD-ROM ustupio „DIV Soft"

ZANR: pucacka igra

PLATFORMA: PC

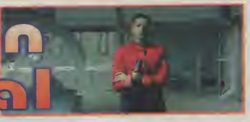
MEDIJUM: 1 kompakt disk

85

Dinamično, duhovito, krvavo...

Loša grafika, povremeno isuviše morbidno.

Mission Critical



Sredinom XXII veka nauka i tehnologija su dostigle takav nivo da se čoveku po prvi put u istoriji civilizacije ukazala prilika da stvori istinsku veštačku inteligenciju u obliku bića koja bi imala razum, čula i osećanja. Ova ideja je, međutim, (ne)očekivano podelila narode na planeti Zemlji. Jedni su smatrali da se tehnički napredak ne može zaustaviti i da naučnici moraju nastaviti sa istraživanjima bez obzira na eventualne neželjene posledice, dok su drugi tvrdili da jedino trenutni *status quo* može obezbediti sigurnu budućnost čovečanstvu. Svađe su potrajale sve dok se neko nije setio čudnovatog rata koji je nekoliko godina besneo u Evropi pred kraj dvadesetog veka. Po identičnom scenariju četiri velike svetske sile (Japan, SAD, Kanada i Australija) su istupile iz Organizacije Ujedinjenih Nacija i osnovale samostalni Savez (Alliance) protiv volje ostalih članica. Ubrzo posle toga izbio je rat.

Rat između UN-a i Saveza je trajao već petnaest godina kada je jedna saveznička istraživačka sonda na udaljenosti od 68 svetlosnih godina od Zemlje otkrila planetu Persefonu (Persephone) u sistemu Beta Ceti i tom prilikom registrovala znake vanzemaljske civilizacije. Ubrzo su u strogoj tajnosti ka Persefoni upućena dva svemirska broda: naučnoistraživački „USS Jericho" i, kao pratnja, ratna krstarica „USS Lexington" na čelu sa kapetanom Stivenom Dejnom (Steven R. Dayna). Uprkos trudu da misija ostane prekrivena velom tajne, Ujedinjene Nacije su preko svog agenta saznale za ovu operaciju i postavile zasedu u blizini Persefone.

Bitka u orbiti planete je trajala vrlo kratko. Kapetan Dejna je shvatio da ne može odneti pobedu i zato je doneo strašnu odluku: celokupnu posadu oba broda (sem jednog člana) ukrcaće u šatl sa namerom da je preda neprijatelju, a kada šatl konačno bude pristao na protivnički brod sam će aktivirati termonuklearnu bombu. Na taj način će pružiti poslednju šansu da jedini preživeli čovek na „Lexingtonu" ipak okonča misiju na Persefoni.

Ovaj opširni uvod predstavlja osnovni zaplet najambicioznije „Legendove" igre do sada. *Mission Critical* je avantura koja, iako poseduje određene sličnosti sa prethodnim „Legendovim" ostvarenjima, konačno unosi malo živosti u pomalo monotonu ponudu ove firme. Koncept „statične avanture" koji je oduvek bio predmet kritika ovde je napušten (videćemo samo na koji vremenski period) i zamenjen mnogo savremenijim načinom izvođenja koji, između ostalog, podrazumeva i kontinualnu animaciju kretanja kroz prostor. Naravno, podrazumeva se da avantura spada u grupu onih koje se odvijaju „u prvom licu".

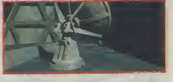
Glavni protagonisti igre *Mission Critical* (pored glavnog junaka) su kapetan Dejna koga tumači tamnoputi **Majkl** (Michael) **Dorn**, TV publici poznat po ulozi Worfa u seriji „Star Trek: The Next Generation" (sasvim sigurno ga nećete prepoznati bez klingonske maske); i **Patriša Šarbone** (Patricia Charbonneau), nama manje poznata glumica koja je zabeležila uloge u filmovima „RoboCop 2" i „K2". Pojavljivanje ovih glumaca se, međutim, vezuje skoro isključivo za fenomenalno napravljeni desetominutni intro iz prostog razloga što po scenariju igre oba lika (kapetan Dejna i zapovednica Tran) na samom početku ginu u strašnoj eksploziji.



Celokupna priča veoma podseća na zaplet čuvene „Odiseje u svemiru 2001" koju je **Stenli Kjubrik** režirao po istoimenom romanu **Artura Klarka**. Poput junaka „Odiseje" Dejvida Boumena, koji se sticajem tragičnih okolnosti našao sam na svemirskom brodu „Otkriće", igrač će se na početku ove igre naći u ulozi jedinog preživelog člana posade krstarice „USS Lexington". Scenaristi su, svesno ili ne, iskoristili veliki broj antologijskih scena iz pomenutog filma, dodali i izmenili neke situacije i sve to prilagodili vremenu i mestu na kome se igra odvija. Igrač će, naprimer, morati da izađe iz broda kako bi popravio komunikacionu antenu, moraće da osposobi oštećeni superkompjuter (suprotno od onoga u „Odiseji"), napustiće veliki brod u malom šatlu da bi se otisnuo ka vanzemaljskom objektu na Persefoni i, konačno, doživeti susret sa specifičnom formom inteligencije u drugoj dimenziji iz koje povratka nema. Na sreću, ovakvom „krađom" *Mission Critical* nije ništa izgubio na kvalitetu.







Savremene avanturističke igre se sve više prave tako da u sebi sadrže i elemente drugih žanrova. U ovom slučaju izbor je pao na strategije tipa *Warcraft*. Naime, u poodmakloj fazi igre glavni junak saznaje da je „Lexington" opremljen prototipom odbrambenog sistema koji se sastoji od devet borbenih dronova (bespilotne letelice) koje može kontrolisati čovek kome je ubrizgana specijalna droga po imenu „hajp" (hype). Aktiviranjem ovog sistema pomoću VR uređaja koji se nalazi na brodu ulazi se u deo avanture koji ima tipično strateški karakter. U prvih osam trening misija igrač kontroliše svoje dronove na sličan način kao u *Warcraftu*. Cilj svake od ovih misija je upoznavanje sa osnovnim taktikama koje se upotrebljavaju u odbrani matičnog broda ili u napadu na protivnički. Ubrzo po završetku ovih treninga „Lexington" će biti napadnut od strane brodova Ujedinjenih Nacija i tada će igrač moći da pokaže u kojoj meri je savladao principe upravljanja sistemom dronova.

Mission Critical je ne samo najambicioznija već i najbolja „Legendova" igra. Preporučujemo je svim fanovima naučne fantastike, a posebno onima koji cene delo Artura Klarka. Iako je njena težina u pojedinim momentima tolika da može obeshrabriti i najupornije avanturiste, uloženi trud u njeno rešavanje se zaista isplati.

Slobodan MACEDONIĆ

Originalni CD-ROM ustupio proizvođač „Legend Entertainment"

ŽANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 3 kompakt diska

8

9

Jedna od najboljih SF avantura. Fenomenalne video sekvence.

U određenim trenucima preterano teška igra.

Forest Dumb

Očigledno namerna sličnost između imena ove igre i filma „Forest Gump" ne prejudicira ama baš ništa. Vešto sklopljen naziv ima za cilj samo da privuče pažnju na ovu sasvim običnu platformu, nama već dobro poznate poljske firme „Avalon"

Ako su se programeri uopšte rukovodili nekim motivom iz filma, onda je to definitivno inteligencija glavnog junaka. Mada nema uvodne priče, lako se da zaključiti da je lik koga vodimo (ne bi se usuđivali da odgonetnemo šta je) priglupo stvorenjce koje treba da izvodi Jump & Run po ekranu, uz gaženje svega živog i izbegavanje (ne)vešto postavljenih zamki. Toliko o originalnosti igre.

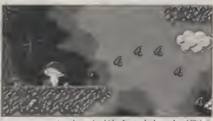
Primarna osobina glavnog junaka je da može ekstremno visoko da skoči, dok visina skoka zavisi od dužine pomeranja palice nagore. To je od važnosti kada se uzme u obzir sastav neprijateljske populacije, koji obuhvata sve oblike letećih, trčećih, gmižućih i plivajućih karakondžula koje, bez ustezanja, atakuju na njegov mladi život. Bitna je i činjenica da se naš pulen može kretati ekstremno brzo, pod uslovom da uhvati dovoljno dugačak zalet. Brzina animacije je tada ravna najbržim platformama, samo je nezgodno to što je nemoguće uhvatiti pošten zalet, a da ne „poljubite" neki neprijateljski sprajt.



Preduslov za prelazak nivoa je sakupljanje određenog broja novčića, a pored njih nije zgoreg pokupiti i neki neobavezni dodatak (naravno, u pitanju su voćkice). Posle sakupljenog i poslednjeg novčića treba još samo naći izlazna vrata i eto vas na sledećem nivou.

Statusni deo ekrana zuzima donje delove i sadrži podatke o broju života, energetskim jedinicama, broju novčića koje treba sakupiti, preostalom vremenu i bodovnom saldu.

Sledi spisak zamerki: Preterana osetljivost džojstika, neprirodne kretnje (loše izveden efekat „inercije"), skromna grafika, monoravanski skrol, nedostatak zvučne podloge, a naročito imbecilan zvuk



(posebno pri gubitku života, kada se glavni lik jezivo prodere, u najmanju ruku kao da mu zabijaju klinove pod nokte).

Za kraj, šifre za nivoe: Level 1 = 0123, Level 2 = 4791, Level 3 = 5628, Level 4 = 9111, Level 5 = 0997.

G. JOKSIMOVIĆ

ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: Amiga 500

MEDIJUM: 2 flopi diska

74

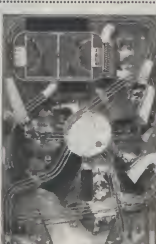
Zavidna dinamičnost kretnji i animacije.

Mnogo neprirodnosti, slab audio-vizuelni utisak.

Pinball Prelude

Karakteristike simulacija flipera koje se pojavljuju u poslednje vreme na globalnom i našem tržištu su sve zanimljivije. Za razliku od nedavno opisanog *Slam Tilta*, *Pinball Prelude* odlikuju originalne dizajnerske ideje programera iz firme „Effigy Software", ne tako poznate u softverskoj industriji. Poštujući standarde broja tabli u novijim produktima ovog žanra, pomenuta kuća nam predstavlja tri, sa tematskim zbivanjima vezanim za svaku: Past, Present i Future. Iako su dosta šareno urađeni, na svakom dominira karakteristična boja, varirajući u nijansama

● **Past** (prošlost) je sa akcentom na prirodi i praživotinjama, pa su kao fliperi data dva manja stabla u gornjem i dva veća (glavne palice) u donjem delu table. Sa leve strane je detaljno urađena rečica koja zamenjuje kanal na pravim fliperima. Kada kugla „upadne" u ovaj deo delimično će potonuti, što je izvedeno vrlo kvalitetnom animacijom. Tu se mogu videti i živi elementi kao što su žabica koja uz karakteristične zvuke skače u vodu ili ribe koje se praćakaju iznad iste. Sredinom flipera dominira dinosaurus koji povremeno otvara čeljust. Ubacivanjem kuglice tamo dobijate mogućnost Multiballa (igra sa pet-šest kugli preko celog stola). Ceo sto je prepun sitnih detalja kao što su stopice praživotinja, mahovina, talasi u reci itd. Sve to zamenjuje kartice, pečurke i slične nosioce bodova u normalnim fliperima.



● **Present** (sadašnjost) je tabla koja prati svakodnevicu kao što je parkiranje kola, gledanje televizije i fudbalske utakmice. Po izgledu, za ovu tablu se može reći da najviše podseća na klon neke od tabli iz *Pinball Illusionsa*. Podigra je fudbalska utakmica koja se odigrava u levom uglu table. Postizanjem golova na utakmicama dobija se ekstra loptica. Ubacivanjem kugle u kanal sa zvezdom pokrećete neku vrstu „točka sreće" sa slučajnom selekcijom bonusa.

● **Future** (budućnost) je urađen tamnije od prethodna dva, koji su u veselim bojama (crna budućnost?). Cela tabla izgleda kao pogled iz svemirskog broda na futuristički grad čije solitere obavija magla. Fliperi su u obliku neonskih lampi, a kugla nije standardno „metalna", već je plavkasta sa simbolom zvezde na površini. Njeno lansiranje je iz sredine stola, tako da pada direktno na glavne flipere.

Negativna osobina igre je vrlo lako tiltovanje ('Alt' tasterima) i broj igrača koji je sveden na jednog. Pohvalno je što skrolovanje stola može biti horizontalno i vertikalno. Brzina kugle povećava težinu koja je nedostajala prethodnicima *(Pinball Dreams, Pinball Illusions itd.)* i svako novo igranje je izazov. Semplovi su malo „mutni", dok je muzika u Tehno stilu karakteristična za svaku od tabli.

B. BABOVIĆ

ŽANR: simulacija flipera

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 4 flopi diska

85

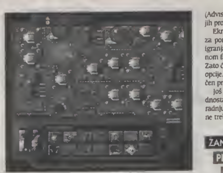
Grafički detalji i animacija kugle.

Jedan igrač i resetovanje računara po učitavanju novih tabli.

Breed 96

Plagijati igre *SimCity* su uvek rado viđen gost na našim monitorima. Praktično neiscrpan izvor mogućnosti za različite kombinacije čini ovaj žanr igara izuzetno zahvalnim za programiranje. Do sličnog zaključka došao je i izvesni Damjan Tarnavski (Damian Tarnawsky), nezavisni programer iz Australije. Seo je za AMOS editor i tako je nastala ova lepa i interesantna igra.

Breed 96 i pored skromnijih tehničkih karakteristika (naročito siromašnog zvuka), svojom neodoljivom jednostavnošću i prilično velikim brojem opcija prosto lepi za ekran. Lakoća upravljanja je naročito značajna kada se izgradi veliko naselje, sa puno zgrada i drugih elemenata.



Radnja igre je smeštena u imaginarnom svetu budućnosti, gde se igrač na početku može odlučiti za jednu od četiri rase vanzemaljaca čijom će se sudbinom baviti. Cilj se sastoji najpre u gradnji dobro utvrđenog i energetski nezavisnog grada, zatim razvoju infrastrukture koja obuhvata sve najvažnije socioekonomske kategorije kakve su saobraćaj, energetika, sudstvo, vojna industrija i dr.

Nakon obezbeđivanja svih vitalnih potreba grada, treba sagraditi letelice i stupiti u kontakt sa drugim kolonijama sopstvene vrste, koje su rasute širom univerzuma. Na kraju ostaje uspostavljanje trgovačkih veza sa drugim civilizacijama, zatim razna pregovaranja, planiranje ratnih osvajanja drugih planeta i mirnodopskih ugovora o savezništvu (naročito ako je druga strana vojno nadmoćnija), kao i niz drugih operacija. Za sve te radnje treba strpljivo i pažljivo planirati svaki potez, što igri daje i strategijsku komponentu. Kada tome pridodamo i stalne oružane čarke koje izazivaju suparničke rase, čitava stvar postaje prilično „čupava".

Počinjete od nule, a jedino što ćete videti je pusta, nenaseljena ravnica. U početku raspolažete sa dovoljno novca za gradnju stambenih zgrada za svoje stanovnike, ali pre toga treba sniziti stopu poreza na nekih 5%, jer je veličina poreza direktno proporcionalna (u početku niskom) nacionalnom standardu. Kada ne znate šta vam je činiti, konsultujte savetnika (Advisor), koji će vam pomoći oko nekih jednostavnijih problema.

Ekran je jednostavno podeljen na aktivni deo i deo za poruke. Ekran sa opcijama, kao i neke strategije igranja vrlo lepo i sažeto su objašnjene u tekstualnom fajlu („docs") koji se dobija na disketi sa igrom. Zato ćemo ovde preskočiti detaljno opisivanje svake opcije, jer bi to nepotrebno zauzelo inače vrlo ograničen prostor.

Još jednom ističemo u pohvalnom kontekstu jednostavnost i lakoću igranja, uz prilično kompleksnu radnju i dosta veliki broj opcija. Ljubitelji ovog žanra ne treba da se premišljaju ni trenutka.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

ŽANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: Amiga 500

MEDIJUM: 1 flopi disk

79

Lepa atmosfera, lakoća igranja i kompaktnost izrade.

Jednolična grafika i slabo zastupljeni zvučni efekti.

Evolution
Lost In Time

Pre par godina u izdanju softverske firme „Mirage" pojavila se igra *The Humans*, prva mozgalica koja je mogla da parira visokokomercijalnoj igri *Lemmings*. Radnja je bila posvećena pećinskim ljudima koje kroz mnoštvo prepreka i logičkih problema treba dovesti do izlaza. Posle ogromnog uspeha usledili su data diskovi (*Jurasic levels*) i ne tako zapažen nastavak. Renomirana firma „Gametek" kupovinom firme „Mirage" dobila je i prava na objavljivanje nezvaničnog nastavka sa podnaslovom *Izgubljeni u vremenu* (inače, najavili smo ovu igru još u SK 12/93).



Kroz pregršt nivoa sa raznoraznim smetalicama nekoliko čovečuljaka potrebno je dovesti do izlaza i završiti nivo. Razlike su upravo u likovima kojima se upravlja, sa karakterističnim sposobnostima vezanim za svakog od njih. Naprimer, pećinskog čoveka odlikuje snaga, vikinga sposobnost da gura predmete i postavlja štit kao odbranu, čarobnjaka da pretvara druge likove u neophodne predmete za prelazak nivoa, nindža skače sa platforme na platformu itd. Pošto se na našem tržištu nalazi CD „Rip" verzija igre, onemogućeni ste da vidite animacije posle svakog nivoa. Broj nastavljanja igre posle isteka deset minuta je neograničen, tako da se isti nivo može proučiti do najsitnijih detalja (što je obično i potrebno za prelazak istog!).

Ono što *Evolution* odvaja od drugih igara sličnog karaktera jeste zanimljiv i bizaran humor kojim je igra nakrcana. Sem standardnih štoseva koje likovi izvode kada su ostavljeni bez funkcija (pećinski čovek zeva, čarobnjak vam nudi cveće, viking gleda u nebo itd.), oni izvode i druge fazone kao što su grčenje lica i plaženje jezika usled težine svojih drugara kada se penju na visoke platforme, pretvaranje u žabu koja zbunjeno skakuće gore-dole pitajući šta joj se dogodilo (karakteristično za čarobnjaka), glasni uzvici kada padaju ili sablažnjivi pogledi prilikom saplitanja itd.

Grafika je urađena u 256 AGA boja, što doprinosi užitku igranja u izuzetno šarenom okruženju. Muzika u igri je previše sladunjava i kvari opšti utisak o kvalitetu. Jedna vesela tema provlači se kroz uvod i samu igru uz stalna ponavljanja. Semplovi (ili skičanja) mališana su lepo uklopljeni, ali možda previše „lemingoidno".

Kontrola se vrši putem miša/ džojstika. Upravljate nekim likom tako što selektujete ikonu sa njegovim licem i izaberete operaciju iz ponuđene palete (skakanje, hodanje, udaranje, penjanje, lebdenje, specijalna funkcija itd.). Igranje na ovaj način može biti malo konfuzno, ali posle nekog vremena uvežbaćete brzinu. Kao i svaka slična logička igra, *Evolution* donosi velik stepen zaraznosti i ogromne početnike.

Branislav BABOVIĆ

ŽANR: logička igra

PLATFORMA: Amiga 1200; PC

MEDIJUM: 4 flopi diska

84

Lepo dizajnirana grafika i atmosfera igre.

Bolje je igrati bez muzike.

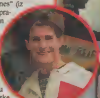
McKenzie & Co.



Možda će vam se priča koja sledi učiniti nedovoljno dinamičnom. Pisana je neuobičajenim stilom u odnosu na očekivani. Verujte, to je samo iz razloga (za neke, doduše, komplikovanog do nerešivosti) što ste – muško (čast izuzecima!).

Dakle, u ovoj priči se nećete susresti sa rečenicom tipa *„Psihodelični plaćenik ljut, jer mu je pokipelo mleko, latio se puce i nekoliko tona municije i krenuo u reduciranje svetske populacije na razumniju meru"* *(Watchtower)* ili *„Od naoružanja ćete koristiti mačeve, sekire i buzdovane, vatreno oružje i..."* *(CyberMage)*. Iako volite navedenu vrstu igara, napravite bar kratak predah između dve ofanzive i pogledajte nešto suptilnije. Možda vam se i dopadne.





Firma „American Laser Games" (iz Albukerkija, Novi Meksiko) napravila je, uslovno rečeno, prvi čin serijala društvenih avantura u sklopu ambicioznog projekta nazvanog „Her Interactive" – *McKenzie & Co.* Jasno je zašto se neće svideti „širokim narodnim masama", jer dečaka u ovom svetu igara ima, čini mi se, i previše. Za takvu situaciju su mahom „krive" programerske kuće koje naprosto bombarduju tržište raznim više-manje atraktivnim pucačkim i borilačkim igrama. Kao „proizvod" namenjen isključivo devojčicama, igra *McKenzie & Co.* je pravo osveženje u sadržajnom smislu i u odnosu na igre-pripadnice istog žanra. Autori su mišljenja da je priča namenjena devojčicama uzrasta od 8-15 godina mada, ruku na srce, ni one malo starije neće biti nezadovoljne



Svako ko je gledao popularnu američku tinejdž-seriju „Beverly Hills 90210" (a malo je onih koji to nisu) može da pronađe sličnost sa Medison školom (Medison High School). Zaboravićemo Brendu i Dilana , Keli i Stiva, Donu i Dejvida a upoznaćemo jedno novo društvo: Elizabet, Samantu, Meki, Nadin, Brajana i njihov simpatični crveni džip Mekenzi. Osvojiće nas već na prvi pogled. Ponovo ćemo se oduševiti američkim sistemom školstva, ovoga puta kroz igru smeštenu na pet CD-ova koji nam pružaju mogućnost da budemo ni manje ni više nego glavni lik svih događanja. (To vam u „Beverli Hilsu" nikako ne bi pošlo za rukom - sem da ste kojim slučajem zagubljena kćerka gospodina Spelinga.)

Pohađajući Medison školu imate mogućnost izbora u pogledu glavnog lika – hoćete li da budete Kim Li (Kim Lee) ili Karli Adams (Carly Adams). Moje kolege bi, ne sumnjam, napravile dobar izbor u kategoriji „atraktivnost" (vidi slike!), ali ovoga puta se ne pitaju. Kim je simpatična crnka, pomalo otkačena, žestoko navijački raspoložena kada je bejzbol u pitanju i opsednuta mladićima koji poseduju dobre motore. Karli je devojka duge, svetle kovrdžave kose, umetnička duša sa akcentom na Šekspiru, „davi" se u kikiriki-buteru i, mada su joj reakcije često nepredvidive, drugarice je veoma vole

Medison škola je upravo „škola naših neostvarenih snova". U njoj rade profesori kakve naše školstvo ne bi trpelo ni jedan (skraćeni) školski čas. Ernestina Hemingvej (matematika), Flora Mos (biolog), Žan Klod Vaji (likovno) i Ed Zo (muzičko) su profesori neobičnog stila i jedinstveni u načinu komuniciranja sa učenicima. Domaći zadaci i popularni testovi su više nego neobični (ponuđeno je dvanaest slagalica različitog tipa i težine) i morate ih rešiti kako znate i umete, jer u protivnom ne možete dalje ka cilju koji ste zacrtali prema datim mogućnostima. Ako kraja uopšte ima, verujte da do NJEGA (a ovo se ne odnosi samo na kraj) nije baš jednostavno stići. U zavisnosti od izbora ponuđenih odgovora na pitanja, igra vas može poneti različitim putevima. Samim tim je i zanimljivije.

U jednom od prijatnih ćaskanja sa drugaricama Karli (ili Kim) će neoprezno reći da joj se sviđa Derik, simpatični dečko iz susednog razreda. Saveti počinju da pljušte kao kiša: kako mu prići, šta pitati, da li se osmehnuti ili pući od smeha na njegove fazone, kako ga namamiti na prvi sastanak. Verujte da nije ni malo lako, ali uspećete! (Yes, yes, yes!)

A dalje?... Pa, znate već: shopping! Bez para? Nemoguće! Znači, na posao! Ali gde?! Pored toliko prijateljica, nema razloga za brigu. Smisliće one već nešto – Downtown je uvek dostupan. A ni posao nije baš mnogo naporan. Složite par puta neku slagalicu, saberite koliko para imate na računu pa pravac Mall – shopping centar. A tamo... raj za oči. Možete da probate što god vam dođe pod ruku a da nemate obavezu da sve to i kupite (mada biste silno želeli!). No, „teškom mukom" ćete već nešto izabrati. A onda žurno kući.

Prvo proverite da li je na telefonskoj sekretarici ostavljena nova poruka (npr. od Derika) i ludački krećete na oblačenje i šminkanje. Sve je na svom mestu: haljina, cipele i vaša glava, naravno (zaljubljeni ste, ali glavu još niste izgubili!). Verne drugarice i Mekenzi su spremni da Pepeljugu odvedu na bal (Derikovo dvorište) gde je, moram priznati, toliko ljudi da ni igla nema gde da padne. I domaćin je tu, ali... nije sve onako kako ste zamislili. Događaji se odvijaju tokom koji niste mogli da pretpostavite ni u najcrnjim mislima...

Nećemo otkriti tajnu u završnici jer ova igra nije od onih kakve ste navikli da igrate po ceo dan, gde treba pošto-poto stići do kraja igre koristeći zacrtana pravila. Ovo je nešto drugo. *McKenzie & Co.* je igra za koju vam savetujem da se trudite da je što duže igrate u što više varijanti. U protivnom, nestaće tinejdžerske čarolije. Potrudite se da ne izgubite tu čaroliju bar do pojavljivanja sledeće igre ovog tipa koja, prema najnovijim informacijama iz „American Laser Gamesa" samo što nije stigla! (Reč je o *Vampirovim dnevnicima* najavljenim u SK 5/96.)

Nije na odmet reći i to da muzičku podlogu ove opsežne igre čini šesnaest pesama (songova) koje je komponovalo pet autora (nama, doduše, nepoznatih) što doprinosi kompletnom doživljaju tokom avantura po Medison školi i okolini

Brankica RAKIĆ

Originalni CD-ROM ustupio proizvođač „American Laser Games Inc."

ŽANR: avantura/interaktivni film

PLATFORMA: PC; PlayStation

MEDIJUM: 5 kompakt diskova

8 / **9**

Nelinearna igra opuštene atmosfere, edukativno na popularan način.

Povremeni bolovi u desnoj (levoj) ruci od bezbroj izmena diskova.

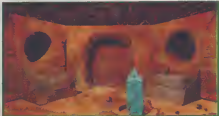
Congo
Descent Into Zinj

Holivudska filmska industrija je oduvek znala da iskoristi potencijalne „zlatne koke" - ljude na kojima se moglo dobro zaraditi. Jedan od takvih primera je **Majkl Krajton** (Michael Crichton), savremeni američki bestseler pisac po čijim romanima je u poslednjih par godina snimljeno nekoliko velikih bioskopskih hitova. Pomenimo samo Spilbergov „Park iz doba jure" („Jurassic Park"), ili naprimer „Razotkrivanje" („Disclosure") sa **Demi Mur** (Demi Moore) i **Majklom Daglasom** (Michael Douglas) u glavnim ulogama. Slična sudbina je zadesila i Krajtonovu knjigu „Kongo" po kojoj je nastao istoimeni film koji je potpisao **Frenk Maršal** (Frank Marshall), jedan od „večitih" Spilbergovih producenata. Film, istini za volju, nije postigao neki naročit uspeh kod publike (i sam Krajton je izjavio da nije zadovoljan kako je njegovo delo ekranizovano), ali je to ipak bio dovoljan razlog da ljudi u firmi „Viacom Newmedia" započnu rad na stvaranju igre *Congo: Descent Into Zinj*.

Oni koji nisu gledali film „Kongo", a imaju nameru da igraju ovu avanturu, zaista nisu u mnogo gorem položaju od onih koji su film svojevremeno odgledali zahvaljujući efikasnosti domaćih video pirata, iako u određenoj meri prati tok filma, „Viacomova" avantura u suštini predstavlja potpuno nezavisno ostvarenje. To se uostalom i moglo očekivati zbog potrebe da se filmska priča u kojoj učestvuje veliki broj aktera „profiltrira" i prilagodi kompjuterskoj igri u kojoj postoji samo jedan glavni junak.



Suštinska izmena u odnosu na film se ogleda u tome što je u ovoj avanturi igrač stavljen u ulogu avanturiste i istraživača Džeka Kisumua koji kreće u potragu za ekspedicijom nestalom negde u prašumama Konga, a na čijem čelu se nalazila njegova devojka Karen Ros. Priča je, dakle, doživela zaokret bukvalno za 180°. Naravno, pozadina svega je i dalje trka za specijalnim dijamantima tipa „3-b" koji bi mogli da izazovu revoluciju na polju satelitskih komunikacija i laserske tehnike.



Najbolja karakteristika avanture *Congo* je njena grafika. Dizajneri su se zaista potrudili da što bolje dočaraju mračne i nepregledne džungle oko reke Kongo, napuštene ruševine drevnog hrama, rudnik dijamanata koga čuvaju gorileubice itd. Izrazito pozitivan utisak koji ostavlja prelepa renderovana grafika pojačan je time što je svaki korak igrača propraćen kontinualnom animacijom kretanja. Sve gorile koje se pojavljuju u igri, počevši od miroljubive Ejmi (Amy) pa do gigantskih krvožednih ubica u srcu hrama, animirane su perfektno. Sigurno je bilo potrebno uložiti puno vremena i truda da bi se kroz animaciju tako realistično dočarali karakteristične kretnje gorila. Ljudi koji su radili taj deo posla su svoj zadatak ozbiljno shvatili i uradili ga tako da im zaista moramo „skinuti kapu".



Jedno od zanimljivijih obeležja ove avanuture jesu neobični „hi-tech" uređaji koje koristi glavni junak da bi razrešio pojedine probleme. Tu su, pre svega, infracrvene naočare koje omogućavaju gledanje u mraku, specijalni fotoaparat koji izrađuje polariod fotografije pogodne za kasniju kompjutersku analizu, detektor radioaktivnog zračenja, analizator zvuka, minijaturni odašiljač i konzola za praćenje signala itd. Svi podaci koji se dobijaju iz ovih uređaja smeštaju se i analiziraju u posebnom kompjuteru koji na osnovu njih pruža nove korisne informacije igraču (crta mape, prevodi šifrovane natpise i sl.). Takođe, pomoću ovog kompjutera moguće je uspostaviti satelitski link sa „centralom" i porazgovarati sa šefom koji, i pored hronično nadmenog stava prema Džeku (odnosno igraču), ume da pomogne kada je to zaista neophodno.



Sada moramo izneti i neke manje lepe stvari o ovoj igri. Kada bi neko zatražio da grafički dočaramo dinamiku *Conga* bilo bi najpogodnije iskoristiti ravnu horizontalnu liniju. Posle početnog oduševljenja audio-vizuelnom stranom programa, prosečni igrač će verovatno provesti dva-tri sata u intenzivnom igranju, a onda će početi da zeva i oseća dosadu, jer upravo toliko vremena je potrebno da bi se shvatilo kako se iza atraktivne ambalaže zapravo krije ofucana roba. Problem je u tome što avantura od samog početka deluje nekako nategnuto i ne „zrači" magnetizmom potrebnim da bi igrač ostao vezan za stolicu nekoliko dana ili nedelja. Za veliku dozu monotonije su krivi scenaristi koji su, iz nama nepoznatih razloga, smislili relativno nezanimljivu radnju. To je u principu velika šteta, jer je kvalitetna priča u kombinaciji sa odličnim tehničkim karakterisitkama mogla da da vrhunsku igru. Ovako, konačni rezultati su ostali samo na nivou proseka.

Minimalni hardverski zahtevi po preporuci proizvođača podrazumevaju 486-icu na 66MHz, 8 MB RAM-a i operativni sistem *Windows 3.1x*. Međutim, na osnovu našeg iskustva, na ovakvoj konfiguraciji *Congo* će raditi više nego jadno. Tek na računaru 486DX5/133 sa 16 MB RAM-a možete očekivati pristojne rezultate, mada ni u tom slučaju „kontinualne" animacije neće u potpunosti opravdati svoj naziv.

Congo: Descent Into Zinj je konfekcijska avantura koja igraču može obezbediti korektnu zabavu u nedostatku nečega pametnijeg. Kada se sve uzme u obzir može se zaključiti da igra i nije tako loša, ali u poređenju sa naslovima koje smo imali prilike da vidimo u poslednje vreme ona ipak ne zadovoljava bitne kriterijume koji bi je svrstali među hitove. Očito da se, kao i u slučaju filma, ostvarila ona narodna: „Tresla se gora...".

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"

ŽANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: kompakt

73

Kvalitetna grafika i animacije.

Globalno gledano, prilično dosadna igra.

ATP Tour

Konzole firme „Sega", počev od legendarnog Game Geara, najveći deo svoje popularnosti stekle su zahvaljujući sjajnim sportskim igrama (po mišljenju mnogih stručnjaka, upravo su sportske simulacije „kec u rukavu" ovih konzola). Potpisnik velikog broja sjajnih sportova na Mega Drive mašinama bila je upravo „Sega", a jedno od njihovih novijih ostvarenja jeste i fenomenalni tenis, kratko i jasno nazvan *ATP Tour*

Već na prvi pogled postaje jasno da je ova simulacija „belog sporta" jedan vrlo ambiciozan projekat, urađen u maniru igara kao što su *NBA Live* i *FIFA Soccer*. O tome svedoči obilje sjajne muzike, šarene grafike i brze animacije. No, posebno ćemo pohvaliti zaista ogroman broj različitih opcija za konfigurisanje igre i niz sitnica koje dižu ukupni utisak nebu pod oblake.

U glavnom meniju treba se opredeliti za jedno od tri tipa takmičenja. Najpre, tu je egzibicioni meč, u kome prvo treba odabrati tip igre (singl/dubl), pri čemu je podržana opcija za tri ili četiri igrača simultano (uslov je da imate odgovarajući adapter za dodatne džojpede). Zatim sledi izbor igrača iz ponuđene dokumentacije, koja obuhvata sva najpoznatija mlađa i starija imena tenisa (uključujući portret i osnovne podatke sa ocenama sposobnosti). Treba još odrediti brzinu igre i vrstu terena (trava, šljaka, tvrdi, tepih). Pri izboru terena, animacija u gornjem delu ekrana predstavlja ponašanje loptice na određenoj podlozi.



Naročito interesantnom nam se učinila opcija za kreiranje vlastitog igrača, koja postoji u okviru *ATP Tour* takmičenja, a gde je moguće definisati bukvalno sve relevantne faktore, počev od držanja reketa sa jednom ili dve ruke, pa sve do boje kože i tipa frizure (sjajno!).

Funkcija tastera u toku igre zavisi od položaja igrača u odnosu na loptu, s tim što postoje normalan, skraćen i lob udarac koji se dalje mogu kombinovati sa pokretima strelice. Zbirka pokreta je raznovrsna i uključuje krljanje za loptom, lobovanja, efektna zakucavanja, pa čak i negodovanje nakon izgubljenog poena (tzv. upset factor), kada će teniser gubitnik uputiti par „toplih" reči glavnom sudiji (setimo se sa kakvim je stilom to svojevremeno radio Džon Mekinro). Ako vam se neki potez učini naročito dobrim, možete ga ponovo pogledati pritiskom na 'Start' (replay opcija).

Dati neki koristan savet zaista je teško, s obzirom na kompleksnost izrade i različito ponašanje protivničkih igrača. Jedino zlatno pravilo koje se može primeniti na sve jeste da treba divljački servirati i to najbolje brzim dvostrukim pritiskom na taster, uz pomeranje strelice u suprotnom smeru. Ako protivnik ovu loptu i stigne, vratiće je vrlo sporo, što vama ostavlja dovoljno prostora da je elegantno plasirate u neki od uglova terena.

G. J.

ŽANR: sportska simulacija

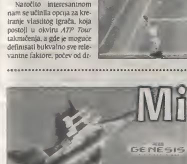
PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž

89

Sjajne tehnikalije i realistična pratnja komentatora.

Opcije sa snimanjem pozicije ne rade kako bi trebalo.



Žanrovski profil igara koje dominiraju Mega Drive scenom u 99% slučajeva se svodi na arkadne i sportske igre. Stoga, svaka igra koja prelazi van tih okvira predstavlja svojevrstan unikat i pravo osveženje. Upravo takav slučaj je i sa „Domarkovom" borbenom simulacijom letenja *MiG-29 Fulcrum*.

I pored „bajatog" datuma izlaska ove igre na tržište, možemo reći da njena aktuelnost ni danas nije zanemarljiva, najviše zbog činjenice da sadrži sve preduslove da prođe test sa prolaznom ocenom. To znači da je radnja, koliko to hardverske mogućnosti konzole dozvoljavaju, izrazito dinamična, vektorska grafika dosta precizna, a utisak 3D prostora sasvim korektno izveden. Tome treba pridodati sjajno dizajnirane protivničke avione i objekte, realistične eksplozije, više različitih pogleda (iz kokpita, sa strane i drugo) i odličnu preglednost neba. S druge strane, pak, stoje i neki ozbiljniji nedostaci poput malog broja boja kojima je nevešto pokušano dočaravanje različitih pejsaža. Spor skrol ekrana će nekoga ko je navikao na brže računare vrlo brzo ostaviti bez živaca.

Kako to običaj nalaže u igrama ovog tipa, radnja je podeljena u više različitih misija (poput nivoa u arkadnim igrama). Svaka sledeća misija je po obimu zadataka, broju neprijatelja i manevarskim zahtevima, sve složenija. Na početku je, zato, na raspolaganju samo jedna misija i trening opcija koju radi uvežbavanja toplo preporučujemo. Za napredovanje je neophodno uspešno okončanje zadatka, što donosi ekstra poene. Nadalje, princip je jednostavan: što više poena, više misija na tanjiru.

Pre silaska u kokpit treba svoju zver propisno naoružati na, za tu svrhu, specijalno namenjenom ekranu (taster 'A' za stavljanje a 'B' za uklanjanje oružja). Struktura naoružanja zavisi prevashodno od ciljeva misije.

U toku igre tri tastera sa desne strane džojpeda imaju važne funkcije. Držanjem tastera 'B', uz pomeranje strelica, vrši se izbor oružja, tj. stavljanje u stanje pripravnosti. Pritisak na taster 'C' pozvaće koristan meni preko koga se obavlja uvlačenje stajnog trapa nakon uzletanja (nemojte zaboraviti na tu sitnicu, ili ćete kasnije sletati na „stomak"), aktiviraju ili isključuju kočnice, izbacuju ometajući projektili, bira domet radara, gleda mapa, uključuje autopilot, kao i još nekoliko značajnih funkcija (naročito hvalimo skrolovanje i preglednost mape).

Poletanje (posle sletanja najvažnija radnja) se ostvaruje povećanjem potiska do maksimuma (kombinacija 'A' + strelica gore) i pomeranjem strelice nadole, kada letelica postigne dovoljno veliku brzinu. Ovo je bio lakši deo posla, a teži se zove sletanje. Sletanje je moguće izvesti na više načina (treba vežbati), a jedino valja zapamtiti da je uspešno svako sletanje posle kojeg možete da hodate

G. JOKSIMOVIĆ

Kertridže ustupio „DigiTech"

ŽANR: simulacija vožnje

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž

78

Sjajna koordinacija mnogobrojnih opcija u toku borbe.

Spora rotacija pogleda i imbecilan zvuk koštaće dosta živaca.

Street Fighter α

U davna vremena kada je Amiga tek počela da se pojavljuje, a PC još uvek obavljao profesionalne zahteve svojih korisnika ne ostavljajući mlađanim naraštajima (željnim kompjuterske zabave) drugo rešenje sem igranja na arkadnim konzolama u kojekakvim luna parkovima, *Street Fighter* je bila igra koja je nije izazvala veliku pažnju, donoseći ipak revolucinarno nove elemente vezane za borilačke igre (krupni likovi, istorijat boraca, karakteristični udarci itd.). Nekoliko godina kasnije se pojavljuje nastavak sa oznakom 2 i... ostalo je legenda. Drugi deo je napravio pustoš i pobio sve tadašnje konkurente sličnog žanra sa dinamičnim, crtanim likovima i celokupnom industrijom pokrenutom od strane firme „Capcom" (film, crtaći, stripovi, lutke i sve ostalo što se može zamisliti). *Street Fighter* je vremenom doživeo *Super*, *Turbo* i slična reizdanja.



Pokušaj da se pridobije poljuljana popularnost od strane suparničke firme „Acclaim" (edicija *Mortal Kombat)* izdavanjem *Street Fighter Movie* igre sa digitalizovanim likovima iz filma, nije urodio plodom. Dok se scenario za treći deo priprema, za potkrepljivanje troškova „Capcom" je izdao *Street Fighter Alpha* verziju čiji je cilj objedinjavanje događaja prvog i drugog dela, predstavljajući igraču neke od likova koji se mogu očekivati u trećem delu. Potpuno nova igra ima grafiku koja je dovedena do nivoa kontinualnog crtanog filma (u nekim trenucima ćete ispuštati džojped samo da biste gledali reakciju i pokrete publike).



U igri se nalaze sledeći likovi: Ryu, (neizbežni) Ken, Chun Li, Sagat, Birdie, Charlie, Rose, Adon, Guy i Sodom. Iz prvog *Street Fightera* su preuzeti Birdie (odgovor na Zangiefa) i Adon. Oni su poboljšanih sposobnosti, a urađeni su sa znatno detaljnijim grafičkim dizajnom koji ih prikazuje u potpuno novom svetlu. Pored njih, novi likovi (bar u ovoj igri) su Guy i Sodom (kao i jedan od Glavonja. Dan) „pozajmljeni" iz srodne „Capcomove" igre *Final Fight*. Akuma je treći Glavonja, a ujedno je i najnezgodniji protivnik (poseduje motku preko koje razgovara sa svim „slučajnim prolaznicima").

Sve Glavonje se dobijaju slučajnim izborom. Dimenzije Sagata su dosta povećane tako da više ne liči na suvonjavog tajlandskog kik-boksera. Sa veličinom su došli i poboljšani udarci (npr. tri istovremena „Tiger" poteza) Muzika je CD kvaliteta, dok su semplovi nešto lošiji (prilično je neprijatno kada udarate protivnika, a zvuči kao da udarate u drvo, ispuštajući pritom neko krkljanje sebi u bradu). Novina koju *Street Fighter Alpha* donosi je Multiplayer mod gde dva igrača mogu da tabaju sirotog protivnika (npr Ken/Ryu Vs M. Bison). Za lakši prelazak težih nivoa vrlo preporučljiv metod.

Branislav BABOVIĆ

CD-ROM ustupio „Exit Production"

ŽANR: borilačka igra
PLATFORMA: Playstation
MEDIJUM: 1 kompakt disk

7 — Lep crtani film o borilačkim veštinama.

8 — Gde su ostali likovi?

Justice League Task Force

Momci iz „Acclaima" su, sem po kvalitetnim igrama, poznati i po sjajnom umeću da trista hiljada puta prežvakanu ideju malo osveže, zamotaju u šareni papir i prodaju pod parolom „čudo neviđeno". Ovoga puta radi se o čistokrvnoj *Street Fighter* tabačini u kojoj jedino likovi donekle odudaraju od proseka, što se nikako ne može reći i za ostatak igre.

Okupljanje najvećih stripskih superheroja na jednom mestu moglo je rezultovati jedino velikom frkom. Glavni i odgovorni krvnik, izvesni „dvometraš višetonac" Darkseid, razjaren zbog pomeranja serije „Laku noć, deco" u termin posle Dnevnika 2, okupio je nekolicinu svojih pristalica i krenuo da osvoji Zemlju (uključujući i TV Beograd). Da mu posao ne bi bio previše lak pobrinuće se Udarna brigada koju čini mala, ali odabrana grupa iz Sindikalnog udruženja superheroja, koja za cilj ima tranžiranje i pakovanje u najlon kese svih potencijalnih agresora na majčicu Zemlju.

Na strani dobra bore se glavom i bradom (a i laktovima, kolenima, zubima...): Superman, jedini preživeli Kriptonac sa izrazito „toplim" pogledom (He-Ne laser od par megavata), zatim Batman, Flash, Wonder Woman i Green Arrow. Svaki od njih ima, pored standardnih i nekolicinu specijalnih poteza i tehnika Na primer, Superman često koristi svoj laser, letenje, zamrzavanje i slične romantične



izlive ljubavi, Flash svoju monstruoznu brzinu, a Green Arrow svoje strele. Sem po specijalnim potezima, likovi se razlikuju i po brzini i snazi.

U drugom uglu stoje mračni momci, mahom mutanti i druga genetski poremećena strašila (tzv. greške prirode). To su Aquaman, Cheetah, Desrero i sam Darkseid. Priča o „specijalkama" važi i za njih, s tim što randevu sa Darkseidom u 99% slučajeva ima tužan kraj.

Borbe se odvijaju u tri dobijene runde, na devet različitih lokacija. Težina borbe se određuje odnosom snage igrača, tj. stepenom oštećenja koje nanosi svom suparniku – što manja snaga, manje energije se oduzima i obrnuto (u igri za dva igrača i borbi protiv kopmjutera to se određuje pre početka meča).

Borbe su sjajno tehnički izvedene, a naročito dominiraju krupni i lepo nascrtani likovi i paralaksni (višeravanski) skrol pozadine. Raznovrsnost pokreta i sjajan prateći zvuk dodatno obogaćuju igranje, čineći ovu igru sledećom u nizu „Acclaimovih" zapaženih ostvarenja.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridž ustupio „DigiTech"

ŽANR: borilačka igra
PLATFORMA: Mega Drive II
MEDIJUM: 1 kertridž

8 — Interesantna ideja i dobra tehnička doteranost.

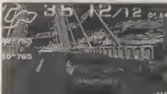
7 — Komplikovano izvođenje specijalnih udaraca, premalo zvuka.

RIDGE RACER



Glavni distributer softvera za Playstation, japanska firma „Namco Hometek", izdala je krajem prošle godine sjajnu 3D vožnju sa animacijom koja je postavila standarde za buduće igre ovog tipa. Kao igra koja otvara novo tržište, *Ridge Racer* je prethodio danas već izvikanom „Seginom" *Daytona U.S.A.* programu sa poboljšanim kvalitetom tekstura. U međuvremenu, na PC-u su se pojavili klonovi u obliku *The Need For Speed* i *Screamer*.

U izbornom meniju nalaze se četiri vozila formule 2. Nisu vezani ni za jednu poznatu firmu i modernih su linija. Svako vozilo ima svoje mane i prednosti koje su grafički predstavljene u donjem desnom uglu. Prva dva vozila se preporučuju početnicima, zbog jakih kočnica i sporijeg ubrzanja. Druga dva vozila su trkačkih linija („Lamborghini", „Jaguar") sa izuzetnom akceleracijom i težom kontrolom na krivinama. Brzinomer radi u miljama po času (Mph), što govori da igra nije namenjena evropskom tržištu koje ima metrički sistem.



Iz glavnog menija se vrši selekcija staze (Beginner, Mid-level i High-level). Staza je predstavljena trodimenzionalnim rotirajućim modelom u prostoru, tako da se mogu iz svakog ugla pažljivo pogledati oštrije krivine. Staze (kao i vozila) su izlepljene šarenim reklamama što doprinosi realističnosti prave trke. Celu vožnju (od najave do ciljne linije) prati digitalizovani muški vokal koji komentariše i „hrabri" vozača u nezgodnim situacijama. U animaciji nema zastajkivanja, ali se zamerka mora uputiti na račun brzine iscrtavanja predela tj. delova staze kojima se prilazi.

Tokom cele serije škripanja guma i vratolomnih okreta prati vas helikopter koji trku snima kamerom. Tako po završetku trke možete pogledati svoje greške iz drugog ugla. Pogled u igri je iz kabine kola (ili van vozila), a tu je i standardan pogled „otpozadi". Selekcija se vrši 'Start' tasterom i napred/nazad na kontroleru džojpeda. U zavisnosti od težine staze, postoje dva ili više krugova koje treba obići za određeno vreme. Po završetku svakog kruga (lap) dobijate dodatno vreme (extra time) za ostatak trke. Sem pomenutih semplova komentatora, zvuk u igri je sjajno ukomponovan. Posebnu poslasticu predstavlja mogućnost ubacivanja audio CD-a sa omiljenom muzikom i vožnja uz istu (naravno, uz sve propratne semplove).

Vizuelni doživljaj omogućiće igračkoj populaciji itekako dobru atmosferu realne vožnje kolima kroz nekoliko staza prepunih iznenađenja.

Branislav BABOVIĆ

CD-ROM ustupio „Exit Production"

ŽANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: Playstation

MEDIJUM: 1 kompakt disk

7 8

Privlačna simulacija sa dobrim grafičkim elementima.

Mali broj staza i kratko trajanje trke.

MICKEYMANIA

Verovatno najpopularniji crtani junak svih vremena, Diznijev Miki Maus, najzad je posle gomile prosečnih ostvarenja dobio igru vrednu svog renomea.

Mada u narodu važi ona izreka „više babica - kilavo dete", u slučaju ove igre to, srećom, nije slučaj. Naime, na izradi *Mickeymanie* radile su čak četiri firme i to „Disney Software", „Psygnosis", „Sega" i „Travellers Tales" (poslednja je poznata Amigistima po igri *Leander*). Kao rezultat te saradnje nastala je jedna predivna platforma, po izradi vrlo slična igrama *Aladdin* i *The Lion King*.



Mada zaplet nije naročito originalan (Mikijev džukac Pluton se izgubio, a ovaj sada treba da ga pronađe), sam tok radnje je vrlo interesantan. Nivoi su osmišljeni tako da predstavljaju neke od Mikijevih crtaća, počev od onih najstarijih, kakav je „Parobrod Vili" (sa neizbežnim crno-belim ambijentom), preko „Čarobnog pasulja", pa sve do crtaća iz devedesetih, kao što je „Kraljević i prosjak"

Nivoi se, sem prema ambijentu i postavi likova, često razlikuju i po načinu izvođenja. Pored klasičnog skrola nadesno, kakav se viđa u platformama, mnogi nivoi su urađeni na do sada neviđen način. Mahom je u pitanju 3D izvođenje, bilo kada Miki trči oko tornja, dok kotrljajuća burad prete da ga premažu po podlozi, bilo da se radi o bežanju od pobesnelog losa. U svakom slučaju, korišćene su specijalne programerske tehnike i vizuelni trikovi koji ostavljaju izrazito snažan uticaj na igrača. Tome možda najviše doprinose retko viđen broj boja i savršena glatkoća animacije, uz sjajne teksture i mnoge druge specijalne efekte.

Igranje se odvija po već ustaljenom fazonu, što će reći da protivnike treba ili nagaziti ili gađati klikerima (koje prethodno valja sakupiti), ili jednostavno zaobići. Na kraju nivoa treba podeliti megdan sa Glavonjom, čije pokrete treba pažljivo proučiti, a zatim osmisliti taktiku (sreća je da se stalno kreću na isti način).

Pomenućemo još 23 različite melodije koje prate nivoe, 16 digitalizovanih particija (Mikijevi komentari, lavež i slično) i još 36 vrlo kvalitetnih zvučnih efekata. Zahvaljujući svemu tome, dobili smo pravi mali crtani film na našim Mega Drive konzolama.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridž ustupio „DigiTech"

ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž

8 6

Galerija različitih likova, raznovrsni nivoi i sjajni efekti.

Loše izvedena gradacija težine nivoa i kratki nivoi.


PlayStation
Kon Tiki
tel. 011/154-836
Ovo nisu snovi ! Ovo je stvarnost !
Dodjite iuverite se sami.
D.Vukasovica 82/29 N.Beograd
SONY
PlayStation
tel.021/27-683

Super Nintendo Entertainment System

Od porodične radnjice do svetskog giganta

Veliki japanski koncern „Nintendo" (uz neizbežnu „Sega" korporaciju) predstavlja najznačajniju firmu na svetskom tržištu igračkog hardvera i zabavnog softvera. Zahvaljujući velikom iskustvu i dugogodišnjoj tradiciji, proizvodi ove firme drže najveći deo tržišta u mnogim zapadnoevropskim i prekookeanskim zemljama, a najviše u Velikoj Britaniji (dok pratite neki snimak fudbalske utakmice sa Ostrva obratite pažnju na brojne „Nintendove" reklame oko terena).

S obzirom da je na naše prostore „Nintendo" još poodavno zakoračio svojim mini-sistemom za igranje, popularnim *GameBoyem*, a domaći časopisi su malo pisali o „Nintendu", izložićemo kratak istorijat ove legendarne kuće.

Nekad...

Verovali ili ne, sadašnji „Nintendo" vuče korene još od jedne stare, istoimene radnjice za proizvodnju igračaka koja je postojala daleke 1889 godine Skoro vek kasnije, 1970. godine, mala porodična firma zakoračila je u svet elektronike sa proizvodnjom „džepnih" napravica za igranje, na kojima je odrastao veći deo današnje univerzitetske omladine. Negde u to vreme nastao je i budući zaštitni znak „Nintenda", simpatični čovečuljak Mario, verovatno najstariji junak video igara. Njemu se uskoro pridružio brat Luiđi i tako je nastao najpoznatiji tandem sprajtova - braća Mario (Mario Bros.).

Prva prava (doduše, osmobitna) konzola koja je napravila veliki bum, najpre u Japanu, bio je *Famicom* (FAMIly COMputer), lansiran 1983. godine. Dve godine kasnije, posle 7 miliona prodatih primeraka, aparat stiže u Sjedinjene Države pod imenom *Nintendo Entertainment System* (NES), direktni prethodnik konzole o kojoj mi na ovom mestu govorimo

...i sad

Dalji razvoj bio je samo logičan sled događaja. Krajem 1991. godine objavljen je podatak da „Nintendo" drži neverovatnih 92% igračkog tržišta Amerike. Bezbroj zadovoljnih kupaca se rapidno uvećavao, a „Nintendo" se samo širio i, što je naročito bitno, vodio računa o svojim kupcima obezbeđujući konstantno velik priliv novih igara. Najnovije izdanje „Nintenda" je jedna monstruozno jaka 64-bitna konzola zvana N64, o kojoj ćemo pisati nekom drugom prilikom

Pojava *Super Nintenda* (SNES) izazvala je veliki bum u svetu 16-bitnih konzola Sa do tada neviđenom grafikom i zvukom, ovaj aparat ubrzo je proglašen za najbolji proizvod svih vremena u svojoj kategoriji (baš u vreme kada je Amiga u svetu kućnih računara imala sličan dominatorski položaj) Dok se „Sega" batrgala sa mnogobrojnim različitim mašinama, zapetljavajući se pri tome u sopstvenu mrežu, „Nintendo" je marljivo gradio strategiju za efikasan proboj svog novog „čuda", i u tome uglavnom uspeo.



Izgled i ostalo

Zbog velike popularnosti „Segine" *Mega Drive* konzole u nas, ovaj prikaz SNES-a baziraćemo pretežno na uporednom „testu" ova dva aparata.

Spolja posmatrano, *SNES* dolazi u nešto većem sivom kućištu savremenijeg izgleda (mogu se naći i nove verzije kućišta koje više liče na ono kod Mega Drivea). Sa zadnje strane nalaze se ulaz za napajanje, izlaz za televizor i još jedan izlaz za druge uređaje Sa donje strane, ispod poklopca, nalazi se mali slot za dogradnju memorijskim kertridžima i sličnim dodacima. Prednji deo kućišta sadrži dva široka, nestandardna porta za džojped, ili neki drugi slični uređaj (džojstik, miš, pištolj). Konačno, na gornjoj strani locirani su tasteri za uključivanje, resetovanje i, što je vrlo interesantno, izbacivanje (eject) kertridža. Ovo poslednje zaslužuje posebnu pohvalu, jer nema potrebe za „čupanjem" kertridža iz ležišta, čime se produžava vek trajanja kertridža Priključivanje je izuzetno jednostavno i ne zahteva nikakvo uputstvo.

Unutrašnja arhitektura, kao i dizajn samih kertridža dovoljno govori o visokoj tehnologiji i pedantnosti sa kojom je sve izvedeno. Tehničke karakteristike su, manje-više uobičajene za ovu klasu konzola. Prilično jak 16-bitni procesor, kao i ostatak kvalitetnog čipseta, omogućuju *SNES-u* da izvuče apsolutni maksimum iz svoje kategorije. Najznačajnije osobine jesu veoma veliki broj boja (do 32K, tj. preko 32000 nijansi) i kvalitetan zvuk podržan sa osam stereo kanala. To, pretvoreno u jezik igrača, podrazumeva stvarno atraktivne igre, kakve se mogu videti samo na znatno skupljim 32-bitnim aparatima.

Zato nije za čuđenje činjenica da se i dan-danas prave igre koje prate savremene trendove u izradi, kakvi su, naprimer, trodimenzionalno renderovani sprajtovi (pogledajte igre poput *Killer Instinct* i *Donkey Kong Country* i odmah će vam biti jasno o čemu pričamo). Inostrani časopisi su puni najava za buduće igre (mada je globalno tržište 16-bitnih mašina odavno na umoru).

Konkurencija

Svog glavnog konkurenta *SNES* ima u nama vrlo dobro poznatoj *Mega Drive II* mašini. Reći jasno i otvoreno koji je od ova dva sistema bolji niti je moguće, niti tako nešto treba raditi, s obzirom na principijelno različitu podelu žanrovskog „kolača"

Opšte je prihvaćeno da *SNES* karakterišu znatno kvalitetnije borilačke, arkadne, FRP (Fantasy Role Playing) i slične igre, dakle one koje se pretežno oslanjaju na grafiku i zvuk (a koje *SNES*, objektivno, ima bolje). S druge strane, *Mega Drive* korisnici mogu uživati u vrhunskim sportskim, akcionim i pucačkim igrama, što ne znači da igre iz prethodno nabrojanih kategorija nisu dobre, već samo da su slabijeg kvaliteta u odnosu na *SNES*.

No ipak, ono što treba da previada jeste uživanje u igranju na bilo kom od ova dva sistema, jer je to jedino i bitno. Dobar primer za to je jedan naš kolega koga su dugo godina ubeđivali da kupi jači računar, ali njemu to nije bilo ni na kraj pameti, jer se na svom računaru sjajno zabavljao i „ne bi ga menjao ni za ganc novi superkompjuter" Snobizam treba ostaviti za neka srećnija vremena.

Budućnost

Predviđati budućnost nije lako ni profesionalnim gatarama i vidovnjacima, pa se ni mi time ne bismo zamarali Jedino možemo reći da *Super Nintendo Entertainment System* ima sve preduslove da ponovi uspeh svog slavnog prethodnika, *GameBoya*. Koliko će u tome uspeti, najviše će zavisiti od ažurnosti domaćih dobavljača Popularnost duboko ukorenjene „Sege" biće malo teže ugroziti, ali ne i nemoguće.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Hardver i softver ustupio „Beosoft"

Super V.G.



Još jedan klon legendarnog *Street Fightera*, samo što se ovoga puta u ulozi boraca pojavljuju isključivo devojke (!). Mlade, lepe, spretne i mišićave, ove „devojke" poseduju sposobnosti na kojima bi im pozavideo i Shang Tsung iz *Mortal Kombata*. O „nežnijem polu" ovde nema ni govora s obzirom na surovost tehnika kojima se pojedine takmičarke koriste (ne prezaju ni od upotrebe plamena za roštiljanje protivnice). Svaka „dama" ima sopstveni arsenal ubitačnih poteza i specijalnih tehnika, tako da će neiskusnom igraču biti prilično problematično da pobedi čak i u prvoj borbi, a kamoli kasnije. Ambijenti u kojima se odvijaju borbe, kao i samo izvođenje neodoljivo podsećaju na iste iz *Street Fightera*. To podrazumeva vrlo lepu višebojnu grafiku uz dosta kvalitetnu animaciju i pristojan zvuk.

Donkey Kong Country



Majmun Donki je jedan od najstarijih likova u kompjuterskim igricima. S početka ranih osamdesetih, u doba vladavine osmobitnih računara (Spectrum i Commodore) postojalo je sijaset igara sa ovim majmunčetom u glavnoj ulozi. Od tada do danas, sa napretkom tehnike i prelaskom na šesnaestobitne mašine, Donki je vizuelno znatno evoluirao u jednoj od najboljih igara za SNES i 16-bitne konzole uopšte. *Donkey Kong Country* (uz drugi deo koji se već može naći kod nas) predstavlja pravu demonstraciju mogućnosti „Nintendove" konzole. Fenomenalna grafika urađena je sa posebnim akcentom na trodimenzionalni karakter sprajtova, što je postignuto specijalnom programerskom tehnikom koja se zasniva na mogućnosti SNES-a da prikaže zaista ogroman broj boja. Pedantno i vrlo detaljno iscrtana pozadina, kao i njen paralaksni skrol stvaraju efekat za divljenje. Zvučni efekti i muzika su, opet, posebna priča i zaslužuju samo superlative.

Način igranja je karakterističan, s obzirom da jedan igrač vodi istovremeno dva majmunčeta, Donkija i njegovog naslednika Juniora. U svakom treoutku je samo jedan od njih pod kontrolom igrača, dok drugi verno prati njegove pokrete. Različite karakteristike majmuna određuju koga treba voditi. Na primer, ako treba prokrčiti put kroz gomilu neprijateljski raspoloženih sprajtova, veliki i snažni Donki će to obaviti sa lakoćom. Ako treba preskočiti neku veću rupu ili se brzo probiti do izlaza, bolje će poslužiti mali agilni Junior. Svaki kontakt sa neprijateljem izbacuje majmunče iz igre, pa igrač ostaje samo sa jednim sve dok ne pronađe bure sa crvenom šarom, koje treba da razbije i tako oslobodi svog saigrača. Prebacivanje sa jednog na drugi lik ostvaruje se tasterom 'A', skok tasterom 'B', a kotrljanje i uzimanje burađi pomoću 'Y' tastera.

Tokom igranja treba skupljati banane (oko njih je i izbila cela frka), jer se time uvećavaju šanse za dobijanje dodatnog života. Na početnim nivoima treba sakupiti što više dodatnih života, jer su ključni nivoi sve teži, ali srećom ne suviše, tako da se, uz malo vežbanja, može doći do kraja.

Super Mario World

Zaštitni „znak" svih Nintendo mašina nesumnjivo su braća Mario i Luiđi. Njihova ogromna popularnost ogleda se u nebrojeno velikom broju igara u kojima se pojavljuju, a čak postoji i igrani film (prvi film napravljen po jednoj video igri, posle koga su usledili „Street Fighter" i „Mortal Kombat"). Igra *Super Mario World* je zvanično četvrti nastavak sage o Mariu, što znači da je stara oko šest godina. No, sa probojem SNES konzole na naše tržište mnogi stari programi mogu biti sasvim prihvatljivi, pa tako i ova igra može biti dobar način da se upoznate sa jednim od legendarnih hitova.

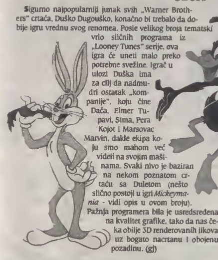
Za one koji ama baš ništa ne znaju o Mariu i kompaniji, reći ćemo da se radi o tipičnoj platformskoj arkadi, gde Mario treba da se probije kroz ogroman broj nivoa, izbegavajući pri tome neprijatelje i sakupljajući mnoge korisne dodatke. Najvažnija osobina svih igara sa Mariom jeste potpuno odsustvo svakog vida grube agresije, krvi i nakaznih akrepa. To je, dakle, igra namanjena najmlađoj kategoriji dece-igrača, pomoću koje će se na najbolji mogući način upoznati sa svetom računarskih igara.



Bugs Bunny Double Trouble

SEGA

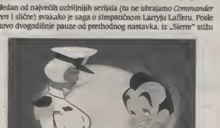
Sigurno najpopularniji junak svih „Warner Brothers" crtaća, Duško Dugouško, konačno bi trebalo da dobije igru vrednu svog renomea. Posle velikog broja tematski vrlo sličnih programa iz „Looney Tunes" serije, ova igra će uneti malo preko potrebne svežine. Igrač u ulozi Duška ima za cilj da nadmudri ostatak „kompanije", koju čine Dača, Elmer Tupavi, Sima, Pera Kojot i Marsovac Marvin, dakle ekipa koju smo mahom već videli na svojim mašinama. Svaki nivo je baziran na nekom poznatom crtaću sa Duletom (nešto slično postoji u igri *Mickeymania* - vidi opis u ovom broju). Pažnja programera bila je usredsređena na kvalitet grafike, tako da nas čeka obilje 3D renderovanih likova uz bogato nacrtanu i obojenu pozadinu. (gj)



Leisure Suit Larry 7

PC

Jedan od najvećih ozbiljnijih serijala (tu ne ubrajamo *Commander Keen* i slične) svakako je saga o simpatičnom Larryju Lafferu. Posle gotovo dvogodišnje pauze od prethodnog nastavka, iz „Sierre" stižu



najave za nove ljubavne avanture. Prvih 4 nastavka iz kamenog doba PC igara nisu čak bili ni u VGA grafici. Tek nakon pojave petog i šestog nastavka i prvi je prerađen za višu rezoluciju (i tu se stalo). *Leisure Suit Larry 7* biće u SVGA rezoluciji što će svakako doprineti i lepom vizuelnom utisku igre, pored već dokazane zanimljivosti priča. (gk)

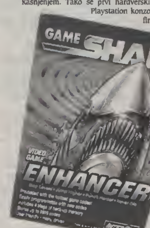
Amiga - od nade do očaja i nazad

Stanje na Amiginom tržištu softvera u poslednje vreme je više nego jadno. Jedan od primera za ovakvu konstataciju je i britanska firma „Leisuresoft", koja je u toku 1995. godine zabeležila gubitak od astronomskih 7 miliona funti sterlinga. Problem ne leži samo u troškovima proizvodnje softvera i šteti koju nanosi piraterija, već i u sve manjem broju dobrih distributerskih kuća koje bi se potrudile da plasiraju igru. Nažalost, gornja priča se može primeniti i na mnoge druge firme. U kom pravcu će se stvari dalje odvijati takođe je neizvesno, dok izvesnu nadu daju „Mindscape" sa igrom *Tiny Troops*, „Team 17" sa *Alien Breed 3D 2* i „Bitmap Brothers" sa *The Chaose Engine 2*. O poslednjoj igri smo pisali pre mnogo brojeva, a sada smo došli do konkretnijih informacija da će se igra na tržištu naći sigurno početkom jeseni, znatno pre Božića. Predviđeno je veliko interesovanje igrača, što bi, kada se to pretvori u zelene novčanice, trebalo da ohrabri „Time Warner" (bivši „Renegade"), ali i mnoga druga velika imena na oživljavanje proizvodnje za Amigu. (gj)



Ajkula u konzoli

Varanje na 32-bitnim konzolama počelo je da se razvija sa izvesnim zakašnjenjem. Tako se prvi hardverski dodatak namenjen varanju na Playstation konzoli pojavio tek nedavno u izdanju firme „InterAct". Stvarčica liči na običan kertridž koji se „ušteka" direktno u konzolu. Njegov zadatak je da, pre nego što počne učitavanje igre, sa CD-a povadi eventualne šifre za besmrtnost ili neku sličnu caku. Sem toga, kertridž ima u svojoj memoriji oko 10 000 kodova za različite igre koje korisnik može birati sa menija na ekranu. Upotrebom PC računara stari kodovi se mogu reprogramirati i zameniti novim. Mnogi kodovi se već sada mogu naći na nekim Wb stranicama Interneta, a to će biti trend sa kojim će se nastaviti i u budućnosti. (gj)



Ima šaha za megdana

Iako su stručnjaci pre dosta godina predviđali da će šahovski programi do današnjeg dana moći da pobede svakog [illegible] šahistu, nedavni meč održan između Garija Kasparova i „IBM"-ovog superkompjutera zvanog *Deep Blue* nije išao u prilog takvoj ideji. „Sirota" mašina na čijem se projektovanju radilo punih šest godina i koja je u stanju da obradi preko 50 miliona poteza za tri minute, morala je da kapitulira posle 43. poteza u finalnoj borbi. I pored toga što je *Deep Blue* prilično namučio svetskog šampiona (što je ovaj otvoreno priznao), meč je doprineo da se uvide neki nedostaci trenutne veštačke inteligencije. Najvažniji razlog poraza, ipak, leži u činjenici da stručni tim „IBM" kompanije nema u svojim redovima čoveka sa iskustvom kakvo ima Kasparov, a upravo je iskustvo presudan faktor u donošenju ključnih odluka. (gj)

The Mindwarp

PC



Softverska kuća „Maxis" priredila nam je iznenađenje najavom nove igre koja (da ne poverujemo) neće biti iz *Sim* serije. *The Mindwarp* predstavlja akcionu strategiju gledanu iz prvog lica. Kretanje kroz um, ili fizički, kroz mozak neprijatelja ostvarićete pomoću specijalne tehnologije i vozila koje se zove Synaptic Probe. Vaši protivnici će biti kompjuterski vođeni ukoliko ste odabrali opciju za solo-igranje, a mogu vam se pridružiti i suigrači u mrežnoj opciji igre. Da li je ovim potezom „Maxis" povukao pravi potez, ili im je bilo bolje da se drže oprobanog recepta, saznaćemo krajem leta kada bi igra trebalo da ugleda svetlo dana. (gk)

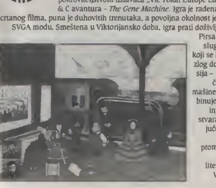
Ljubi neprijatelja svog

Da trka između konkurentskih softverskih kuća ne mora uvek da [illegible] ocijijanske porodične čarke svedoči vest koja stiže iz „Psygnosisa" i „Sony Interactive". Naime, od sada pa nadalje će imati nekada najveći evropski proizvođač zabavnog softvera razvijati [illegible] u verzijama i za Saturn konzolu. Mada ljudima u „Segi" nije ni na kraj pameti ideja da izbace Playstation verzije igara kakve su *Virtua Fighter*, *Virtua Cop* i *Ultimate Mortal Kombat*, „Sony" procenjuje da bi bilo glupo ispustiti [illegible] razvijeno Saturnovo tržište zarad neke ljubomore. Naravno, i dalje će se proizvoditi verzije za Playstation i PC CD ROM platforme, a tek [illegible] Saturn ostatak tržišta kako bi se barem donekle zaštitilo sopstveno tržište. Za početak su u planu konverzije „Psygnosisovih" hit igara *Wipe-Out*, *Destruction Derby*, *3D Lemmings* i *Discworld*, a treba da se pojave do kraja jula. (gl)

The Gene Machine

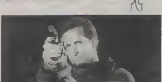
PC

Firma koja je za svoje ime uzela jednu od čestih poruka na kompjuterskom ekranu, „Divide By Zero", zaslužna je za avanture *The Orion Conspiracy* i *Innocent Until Caught*. Sada nam od njih stiže (pod pokroviteljstvom izdavača „Vic Tokai Europe Ltd.") nova P & C avantura – *The Gene Machine*. Igra je rađena u maniru crtanog filma, puna je duhovitih trenutaka, a povoljna okolnost je što radi u SVGA modu. Smeštena u Viktorijansko doba, igra prati doživljaje junaka Pirsa i njegovog sluge Mosopa, koji se bore protiv zlog doktora Dinsija – pronalazača genetske mašine koja kombinuje dve životinjske vrste i stvara užasavajuće mutante. Kroz igru promiču mnogi motivi iz literature Žila Verna. (nv)



The Pandora Directive

PC

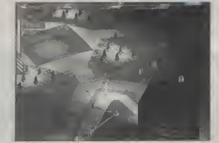


Za početak leta softverska kuća „Access" sprema nastavak odlične avanture *Under A Killing Moon*. Nakon *Wing Commandera 3* i *4*, *Phantasmagorie*, *Rippera* i još par sličnih igara, interaktivni filmovi postaju redovna pojava. *The Pandora Directive* nas vodi u 2043. godinu, gde glavni junak detektiv Tex Myrphy (primetna je vizuelna sličnost lika sa Dik Trejsijem ili Hemfri Bogartom) treba da reši slučaj nalik onima viđenim u seriji „Dosije X". Za sada nemamo informaciju o broju CD-ova na kojima će se igra pojaviti. (gk)

Syndicate Wars

PC AGA

Sjajna igra *Syndicate* je proslavila softversku kuću „Bullfrog". Sindikat je ovladao svim teritorijama i jedno vreme se činilo da je sve u redu. Međutim, tri nove organizacije počele su da rovare po izgrađenom skladu i to je tema nastavka pod nazivom *Syndicate Wars*. Naravno sadržaj nije jedina novost u igri, pa čak možemo reći da jedna od retkih sličnosti sa prvim nastavkom jeste vođenje četiri agenta kroz postavljene misije. Nova oružja, novi tereni i novi protivnici obradovaće veliku armiju ljubitelja igre *Syndicate*. (gk)



empire INTERACTIVE predstavlja

PC

Battleground je najnovija serija strateških igara koje izdaje softverska firma „Empire". *Battleground Ardennes* se u obliku opisa nalazi u ovom broju „Sveta kompjutera", a uskoro bi trebalo da se pojave ***Battleground Gettysburg***, ***Battleground Waterloo*** i ***Battleground Shiloh***.

Flying Corps je najnovije ostvarenje softverskog tima „Rowan Software", dokazanog na polju simulacija letenja (*Overlord* i *Dawn Patrol*). Uskoro će se pred nama pojaviti simulacija letenja nove generacije u rezoluciji 640 x 480 tačaka, što predstavlja poboljšanje od 20% u odnosu na prethodne igre. Radnja je smeštena u vreme Velikog ili, kako se danas naziva, Prvog svetskog rata i to na Zapadnom frontu. Realnosti terena posvećena je velika pažnja (*Flying Corps* najviše zbog toga zauzima dva CD-a), a unapređeni su i svi ostali elementi igre. (gk)



predstavlja

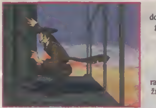
PC

U prošlom broju „Sveta kompjutera" najavili smo *Afterlife*, prvu stratešku simulaciju „Lucas Arts", a sada imamo priliku da vas upoznamo sa još par naslova:

● ***X-Wing VS TIE Fighter*** je kombinacija proslavljenih igara *X-Wing* i *TIE Figter* (ko bi rekao?) koja, slično paketu *Werewolf VS Comanche*, omogućava više živih učesnika u fantastičnim kosmičkim bitkama. Voleli bismo kada bi i grafika bila malo unapređena (čitaj: SVGA).



● ***Outlaws*** je akciona avantura inspirisana „špageti vesternima" Serđa Leonea snimanim šezdesetih godina. Kao usamljeni jahač željan dobre kupke i mnogo viskija stižete u grad. Silom prilika bivate uvučeni u nevolju, a protivnici su vam lokalni gazda i njegova horda revolveraša



● ***Mortimer And The Riddles Of The Medallion*** je akciona avantura namenjena mlađem uzrastu. Igra je rađena u 3D, a zadatak je da se spase životinjski svet širom Zemljine kugle.

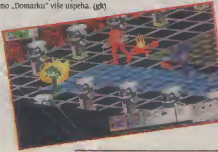
● Za kraj smo ostavili pravu poslasticu. ***Jedi Knight: Dark Forces 2*** nastavlja priču viđenu u prvom delu. Mladi Kyle Katarn treba da postane Džedaj i svojim znanjem i veštinom zaustavi sedam crnih Džedaja. **(gk)**



Total Mayhem

PC

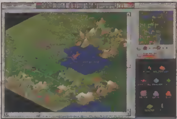
Jedna od firmi koja se ne može pohvaliti uspešnošću na našim prostorima je „Domark". *Tank Commander*, *Orion Conspiracy*, *Lords Of Midnight*... poznati su naslovi, ali bez posebnog odziva među igračima. *Total Mayhem* bi mogao da privuče pažnju zbog dve činjenice. Prva je da je igra rađena u stilu *Syndicate* i *Crusader*, a druga da je moguće igranje do osam igrača u mreži (što kod nas nije toliko značajno, ali za obilje kompjuterizovanih firmi trulog Zapada svakako jeste). U igri ćete upravljati metalnim oklopnicima (do šest komada u isto vreme, za razliku od četiri u *Syndicate*), dok će vas neprijatelji čekati u čak 65 različitih oblika. Poželimo „Domarku" više uspeha. **(gk)**



Deadlock

PC

Softverska kuća „Accolade" uskoro će nas obradovati jednom sjajnom strategijom koja se najkraće može opisati kao kombinacija *Sim City 2000* i *Civilization 2*. Radnja je smeštena u budućnost. Prenaseljenost postaje problem kako za ljudsku rasu tako i za ostale stanovnike svemira. Novootkrivena planeta Gallius 4 mnogima se učinila pogodna za nastanjivanje. Vaš početak ostvarićе 400 kolonista raznih profila i 500 monetarnih kredita. *Sim* deo igre biće tokom vremena remećen strateškim *Civ* delom igre, već prilikom prvih susreta sa preostalih šest rasa. Opstanak ljudske rase na Galliusu 4 zavisi isključivo od vaših sposobnosti. **(gk)**



Star Trek: Klingon

PC

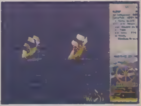
Nova avantura *Star Trek* serijala nosi podnaslov *Klingon*, što znači da ćemo se, za promenu, naći na drugoj strani. U najavi za igru obećavaju 3 kompakt diska ispunjenih originalnim snimcima iz serije i interaktivnu laboratoriju klingonskog jezika. Kao režiser igre potpisan je Džonatan Frejks (Jonathan Frakes), poznatiji kao komandant Vil Rajker (Will Riker) iz serije „Star Trek: The Next Generation". Za sada toliko. **(nv)**



Wooden Ships & Iron Men

PC

Firma „The Avalon Hill" ne spada u tiražnije, ali zato pravi kvalitetne naslove. Njihova najnovija strategija nosi naziv *Wooden Ships & Iron Men* i bavi se pomorskim bitkama vezanim za period američke revolucije i Napoleonove ere. U igri nas čeka sedamnaest različitih scenarija, mnoštvo brodova i akcije i sve to u popularnom 3D prikazu. A ko od nas bar jednom nije poželeo da bude „kapetan lađe"? **(gk)**



SONY PlayStation

ESPRO

PC CD KLUB

TOP 10 SONY

- Tekken 2
- Total NBA
- Ridge Racer 2
- Toshinden 2
- Alien Trilogy
- Rayman
- Thunderhawk2
- Gex
- Loaded
- Krazy Ivan

TOP 10 PC

- Formula 1 GP 2
- Cyberia 2
- Ripper
- Zork Nemesis
- Descent 2
- Deep Space 9
- Time Gate
- Civilization 2
- Rayman
- Space Bucks

Snimanje na CD
Najkvalitetniji diskovi
Najkraci moguci rok
Najpovoljnije cene
Garancija



Kralja Milutina 19, Tel: 011/332-086, 686-989


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Došlo je vreme da ponovo sednete pred televizore, zagrejete prste, uzmete džojstike i krenete u nove avanture. Stigao je SUPER NINTENDO, novi sistem za igranje koji će vas odvesti u sledeći nivo. Ne morate više da trpite igre koje su zanimljive kao krajkerice ili mice, raznovrsne kao šahovska tabla ili da slušate piskavu muziku koja vam sve vreme para uši. Zamislite trodimenzionalne platformske igre sa hrpom nivoa u kojima je čak i muzika trodimenzionalna, borilačke igrice od kojih će vam se i zubi oznojiti, logičke igre i avanture koje će vaš mozak žvakati danima. Svaka od igara je uradjena sa gomilom raznovrsnih „cool“ likova, obojena sa preko 32.000 boja i ozvučena sa čak 8 (i slovima osam) stereo kanala. Sve je to spakovano u kertridž koji se jednostavno utakne u SUPER NINTENDO i na vašem TV-u možete odmah igrati neku od igara pravljenih ekskluzivno* za ovaj sistem ili bilo koju igru koju ste do sada igrali. Čak i igre koje ste voleli na GAME BOY-u možete igrati uz pomoć posebnog adaptera na vašem SUPER NINTENDO i to u 16 boja. Radost igranja možete podeliti sa društvom ili zadržati samo za sebe.
Za cenu koja je jednaka ceni konkurentnih konzola, dobijate mnogo više. Zato zgrabite džojstik i upustite se u istraživanje SUPER NINTENDO sveta.
Donkey Kong Country * Ni vi nećete verovati da je moguće napraviti ovakvu igru. Zadivljujuća trodimenzionalna grafika, gomila skrivenih nivoa, tona zabave.
Diddy's Kong Quest * Nastavak najpoznatije majmunske igre sa još više tajnih nivoa, novih poteza, likova, neprijatelja i grafikom koja nadmašuje sve do sada viđeno.
Yoshi's Island * Mario se vratio u svojoj najvećoj avanturi dosad. Grafika od koje će vam ispasti oči, preko 130 protivnika, 60 nivoa ...
Killer Instinct * Borilačka igra sa 11 boraca od kojih svaki ima preko 10 tajnih završnih udaraca, napravljena istom trodimenzionalnom tehnologijom kao Donkey Kong Country.
GENERALNI ZASTUPNIK FIRME Nintendo
BEOGRAD • GOSPODARA VUČIĆA 62 • (011) 421-355 i 429-848